

8 STRON WIĘCEJ!

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

RESIDENT EVIL 3

PEŁNE
WERSJE
GIER

N E M E S I S

D-DAY PL



CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
NUMER 07/2006 (127) LIPIEC

CENA 14 zł 99 gr
W TYM 7% VAT

HOMM V MEGARECENZJA

RECENZJE

GUILD WARS: FACTIONS

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

DREAMFALL

PARADISE

DESPERADOS 2

SIN EPISODES

EMERGENCE



TARGI

FOTOREPORTAŻ
PRZEGŁĄD
PONAD 60 GIER!



©UNREAL ENGINE 3
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 zł
W TYM 7% VAT



HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC® - Największa premiera tego roku!

HEROESTM V

OF MIGHT AND MAGIC[®]

Tylko w Polsce gra Heroes[™] of Might and Magic[®] V ukazuje się w wyjątkowym ekskluzywnym wydaniu. W jego skład wchodzi:

-  ♦ Heroes[™] of Might and Magic[®] V na CD lub DVD
-  ♦ Prezent w postaci Heroes[™] of Might and Magic[®] III
-  ♦ Drukowany poradnik
-  ♦ Obszerna instrukcja
-  ♦ Karta pomocy podręcznej
-  ♦ Dodatkowe mapy do gry

Dodatkowo na stronie <http://sklep.gran.pl/homm5> możesz zamówić unikalną w skali świata, fantastyczną Edycję Kolekcyjną Heroes[™] of Might and Magic[®] V!



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Używki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

MAGIA WYPEŁNIA CAŁY ŚWIAT!

Największa lokalizacja od czasów Baldur's Gate!

W polskiej wersji językowej głosów użyczyli:

Małgorzata Foremniak ♦ Bogusław Linda ♦ Tatiana Okupnik

Daniel Olbrychski ♦ Wiktor Zborowski

Premiera w czerwcu 2006!



© 2006 Ubisoft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Heroes of Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft i logo Ubisoft są znakami handlowymi Ubisoft Entertainment w USA i w innych krajach. Wyprodukowane przez Nival Interactive. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes of Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

12+

www.pegi.info

PC
CD
ROM

PC
DVD
ROM

PROJEKTOWANIE I WYDANIE
WSPÓŁPRACOWNICZYM WYDANIEM
CD PROJEKT

gram.pl
CD PROJEKT

NIVAL
INTERACTIVE

UBISOFT

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

LARA CROFT TOMB RAIDER

LEGENDA



„Lara Croft powraca
w wielkim stylu!”

Ocena: 9/10



Wirtualna Polska

„Od Tomb Raidera: Legenda
po prostu nie można się oderwać.”

Ocena: 9/10



Już w sklepach!



www.traider.pl
www.tombrailer.com



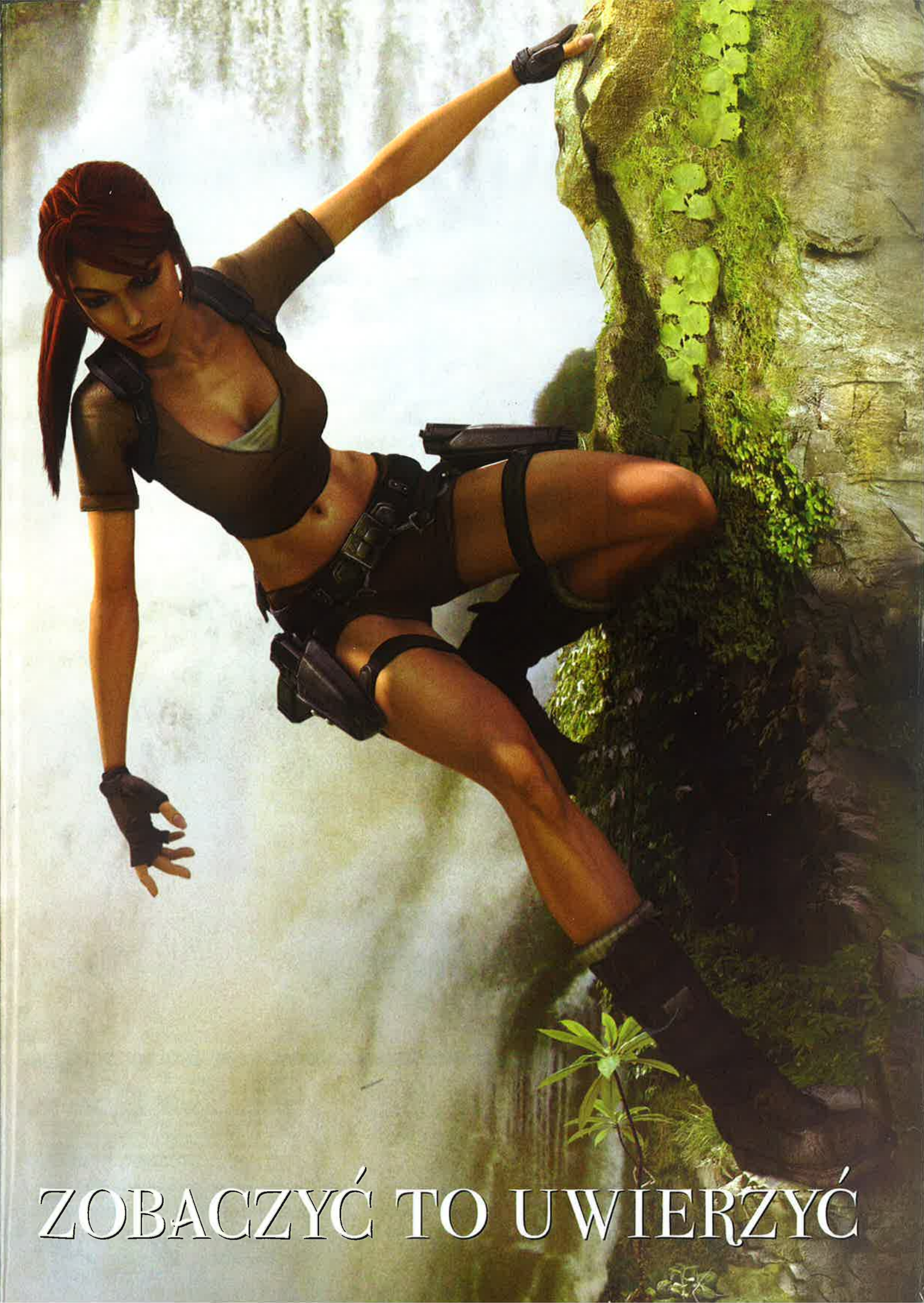
129.⁹⁰
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



.PlayStation.2 PSP. eidos

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Gra stworzona przez Crystal Dynamics, Inc. Wydana przez Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, logo Tomb Raider, Eidos i logo Eidos, Crystal Dynamics i logo Crystal Dynamics są znakami towarowymi SCI Entertainment Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Logo i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.



ZOBACZYĆ TO UWIERZYĆ

E-E-E..., CZYLI



Ten numer CDA niewątpliwie można nazwać nadzwyczajnym. No dobra, może raczej niezwykłym. Nie dlatego, że jest ponownie 8 stron więcej. To już prawie norma ostatnimi czasy. Nie dlatego też, że na płytkach i Resident Evil 3, i D-Day, i (na DVD) ShellShock. Bo już nie takie gierki na naszych Coverach bywały. Zatem dlaczego?

Głównie dlatego, że jest w nim plon z E3. I to temu podporządkowana jest zawartość pisma. W tym numerze nie ma więc klasycznych zapowiedzi – bo po co, skoro w tym dziale macie przegląd ponad 60 gier, które widzieliśmy na E3 (a za miesiąc kolejne). W tym numerze nie ma też typowych newsów – i tak wszystko, co ważne dla branży, działo się właśnie na E3. (OK, jedna nader istotna rzecz dla graczy jednak nie zdarzyła się na E3 – oficjalnie ogłoszono, że **będzie GTA IV.**) Nie ma nawet klasycznego Tematu Numeru – toż oczywistym jest, że tematem numeru tego CDA jest E3 (choć śmiało za Temat Numeru możecie policzyć obszerny fotoreportaż z tych targów).

Żeby było śmieszniej (?), **tegoroczne E3 nie przejdzie do historii jako Wielkie Wydarzenie**, tzn. nie pojawiło się tam nic, o czym byśmy wcześniej nie pisali – nie było gry-supersensacji, gry-niespodzianki. Ot, pokazali to, o czym wiedzieliśmy, że będzie. Ale że tak czy siak jest to dla branży wydarzenie wielkie, kto wie, czy nie kluczowe w roku, więc warto jest odpowiedniego potraktowania... To coś jak finałowy mecz mundialu – nawet jeśli nie powala poziomem, jest to jednak finał... i prawdziwy kibic musi wtedy być na trybunach (albo choć obejrzeć go w TV). My byliśmy i obszerną relacją w numerze to udowadniamy. :)

Ale że nie samym tylko gadaniem gracz żyje, na coverkach znajdziecie nie tylko najnowsze demo prosto z firmowych presspacków, ale także dużo trailerów, a nawet specjalny pakiet ze zdjęciami tego, co na targach było niewątpliwie najbardziej interesujące. Może niekoniecznie chodzi tu o gry. (Kto zajrzy, zrozumie. :)

Recenzji w tym numerze jest „aż” 15. Trzeba jednak przyznać, że dobra passa graczy trwa – bo i objawili się najnowsi „hirosi” (6 stroniczek...), i dodatek do Guild Wars (4 strony...), do tego dwie naprawdę wybitne przygodówki (Dreamfall i Paradise), nie wspominając o kilku innych smakołykach (choćby Desperados 2). Fakt, niektóre są dość cierpkie w smaku (SiN Episodes, najnowszy Ghost Recon – ten w sumie jest OK, ale radzimy przed spojrzeniem na jego wymagania sprzętowe wziąć coś na uspokojenie). A w przyszłym miesiącu nawet jeśli nie będzie lepiej, to na pewno też nieźle (bo i najnowszy Hitman, i Rise of the Legends, i Rush for Berlin, i...). Zresztą wtedy będziemy (czy raczej – będziecie) już obiema nogami w wakacjach, więc nawet jakby były tam tylko Tetris i Wniewiony Dziątkowicz II, też pewnie będziecie zadowoleni. (Nawet sami nie wiecie, jak to wspaniale mieć 2-3 miesiące nieustającego wypoczynku. A jak się dowiecie, będzie już za późno, by się z tego cieszyć. :)

A co poza E3 działo się w wielkim świecie? Ponoć Microsoft twierdzi, że **nie będzie robił DirectX 10 na XP.** Co to oznacza? Że gracz – czy im się podoba, czy nie – będą się musieli przesiąść na Vistę. A to oznacza, że sporo z nich będzie musiało upgrade'ować sprzęt – i to dość mocno. To już kolejna „subtelna aluzja” Microsoftu (po ogłoszeniu, że Halo 2 tylko na Wiście pójdzie), że warto ten nowy system nabyć. Nie wiemy jednak, czy na dłuższą metę takie „delikatne” wywieranie presji na klientów/graczy nie wyjdzie gigantowi z Redmond bokiem... No, chyba że ogłoszą, iż na Wiście działają też gry z Xboxa 360. :) Graczy uspokajamy – nawet jeśli okaże się to prawdą (tzn. że bez Visty w nowe gry się nie zagra), tak czy siak na XP ze dwa lata jeszcze spokojnie pociągniemy. Bowiem zanim pojawią się gry wymagające DX 10 i nie firmowane przez Microsoft, jeszcze sporo cykli procesorów upłynie. Nie ma się więc czym zmartwiać w momencie, gdy zbliża się chyba najradośniejszy czas w roku... i wszystko jeszcze może się zdarzyć.

To tyle na dziś – nie będzie ani o branżowych rozgrywkach, ani nawet o politycznych zagrywkach. Ba, nie będzie nawet słowa o reakcjach na pierwsze mundialowe potyczki teamu Janasa. No dobra, jedno zdanie jednak będzie: „Jaaaaa... nas (zaraz szlag trafi)... mamy tylko nadzieję, że wiesz, co robisz!” (To refleksja po meczu z Kolumbią...) W końcu macie na wyciągnięcie ręki wakacje, mundial, ponad 150 stron CDA do przeczytania... szkoda marnować czas na takie głędzenie. Po prostu: fajnych wakacji, udanego mundialu i przede wszystkim...

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



www.cdaction.com.pl

numer 07/2006 (127)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltyś, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomicki, Rafał Wieliczko

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijóć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po Innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Teraz możesz więcej. Ze swoim PSP.

PlayGear Pocket™

Bezpieczna gra

Ochrona bez ograniczeń - wystrzałowa konstrukcja etui PlayGear Pocket umożliwia bezpieczne granie w gry, słuchanie muzyki i oglądanie filmów na konsoli PSP.

PlayGear Visor™

Przezroczysta ochrona

Etui PlayGear Visor oferuje doskonałą widoczność ekranu bez narażania konsoli na brud i uszkodzenie. Precyzja wykonania zapewnia pełną kontrolę i stabilność nawet przy najbardziej intensywnej grze.

PlayGear Street™

Do noszenia i słuchania

Dzięki zestawowi PlayGear Street możesz przenosić gry, dyski i karty pamięci dla konsoli PSP bezpiecznie i poukładane, a wszystko to bez zajmowania rąk!

PlayGear Amp™

Dynamiczny dźwięk dla konsoli PSP

Uwolnij dźwięk z konsoli PSP! Podłącz głośniki Logitech PlayGear Amp i ciesz się wysokiej jakości dźwiękiem podczas gry, słuchania muzyki i oglądania filmów.

PlayGear Stealth™

Dyskretna wydajność

Dokładne odwzorowanie dźwięku z PSP bez masywnych słuchawek. Zestaw słuchawkowy PlayGear Stealth firmy Logitech z neodymowymi membranami o średnicy 9 mm generuje dźwięk wysokiej jakości przy małych rozmiarach.



Logitech

PlayGear™ Collection

PlayGear™ Collection to super zestaw z limitowanej kolekcji zawierający bestsellerowe etui PlayGear Pocket™, 2 x PlayGear Stealth™, PlayGear Share™, skórzaną pasek na rękę i specjalny środek do czyszczenia wyświetlacza LCD.

www.logitech.com

Designed to move you™



Spis treści

Gramy

Nie tylko gramy

Zawartość Cover CD	008
Gamewalker	065

TARGI E3

Fotoreportaż	018
Przegląd ważniejszych gier	026

RECENZJE

Heroes of Might & Magic V	074
Ghost Recon: Advanced... ..	080
Desperados 2.....	084
Paradise	086
City Life.....	088
Epoka Lodowcowa 2	091
Regiment, The.....	094
Black & White 2: Wojny bogów.....	097
Dreamfall.....	098
Elrom	101
SiN Episodes: Emergence.....	102
Guild Wars: Factions.....	104
Kroniki Riddicka PL.....	108
Übersoldier PL	109
Władca Pierścieni: Bliwa... II PL	109

KASZANKA ZONE

Tricked n' Tuned.....	110
-----------------------	-----

GRY WIECZNIE ŻYWE

System Shock 2	111
----------------------	-----

UNPLUGGED

Troja	112
-------------	-----

O GRACH INACZEJ

Freeware	113
Kącik Mobilnego Gracza	114
Odmienne stany grywalności.....	115
Tipsy	116
Game Over?.....	118

Na Luzie	122
Newsy, ciekawostki, ploty	126
Temat numeru: Moda na modding	128
Odpicuj swojego kampa!.....	128
DVI-Out: Ostrość murowana	140
BlackZone: WarXing	142
– sport na wakacje?!	142
Poradnik: C64 na PC	144
Nie daj się nabrać:	146
Dziennikarskie faule	146
Magazyn: Gemini gra w planszówki.....	149

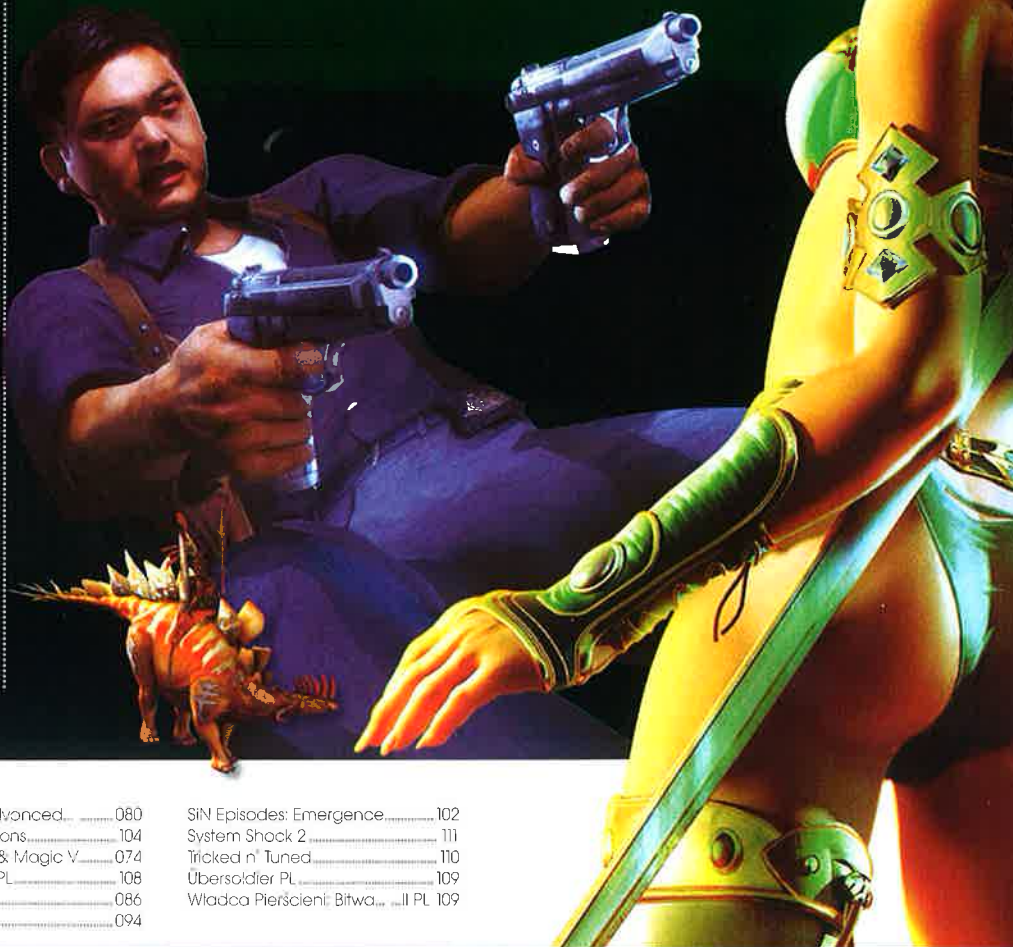
TESTY SPRZĘTU

Asus PhysX P1	132
Yamada Action Lounge SR4	134
Logitech MX610 Left Handed	135
Z-Board Merc	136
ViewSonic VX922.....	137
AeroCool CoolPanel 2.....	137

Sapphire X1900 GT	138
Intel Pentium D 805.....	139

INNE

Action Redaction	150
Prenumerata	154



INDEKS GIER

Black & White 2: Wojny bogów.....	097	Ghost Recon: Advanced.....	080	SiN Episodes: Emergence.....	102
City Life	088	Guild Wars: Factions.....	104	System Shock 2	111
Desperados 2.....	084	Heroes of Might & Magic V.....	074	Tricked n' Tuned	110
Dreamfall.....	098	Kroniki Riddicka PL.....	108	Übersoldier PL	109
Epoka Lodowcowa 2	091	Paradise.....	086	Władca Pierścieni: Bitwa... II PL	109
Elrom	101	Regiment, The	094		

NOWOŚCI

OBLIVION
109

FIFA WORLD CUP 2006
79

OJCIEC CHRZESTNY PL
129

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
79

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006
79

THE SIMS 2
42

EPOKA LODOWCOWA 2 PL
67

BUILD WARS FACTIONS
109

SIMS 2 DODATKI: ZASTĘPCY, CWCIZENIA, BELFAGOR
42

W KIOSKU

LOCOMANIA PL
MaxGame STRATEGIA 1/2006

34 LOKOMOTYWY

OWIEDZI

WAR WORLD TACTICAL COMBAT
54

SCRATCHES PL
54

PROGRAMY

Multimedialny Kurs OpenOffice 2.0 PL
19

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 3.0
19

KURS OPEN OFFICE 2.0 PL + UK OPEN OFFICE 2.0 PL
19

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 3.0
19

P

DROGOWA MAPA EUROPI 2006
19

EJAY DANCE 5 PL
19

PORADNIK WĘDKARZA
19

SZUKAJ W KIOSKU

CDmianiak 3/2006

4 pełne wersje:

- Kurczaki 3D
- Armageddon
- Tank o BOX
- ALIEN SHOOTER GOLD
- XD GAMES

2CD 9.90zł

W KIOSKU

Kurczaki 3D

Revolucja - KURAKI w 3D!

www.KURCZAKI.pl

WWW.PLAY.PL > KUPUJ W HURTOWNI

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE

PS2

DRIVER 4 PARALLEL LINES
159

MEDAL OF HONOR FRONTLINE
49

OJCIEC CHRZESTNY
159

XBOX 360 NAJTANIEJ

FARCRY
269

BURNOUT: REVENGE
249

GHOST RECON
269

FIGHT NIGHT ROUND 3
269

XBOX 360

FIFA WORLD CUP 2006
79

PRO EVO SOCCER 5
99

SUKOBIEN TACTIS
179

SHADOW OF THE COLOSSUS
129

1CD AUDIO

SZUKAJ W KIOSKU

CLUBBING CD 2/2006

Dostępne też w:

MUSIC CD 1/2006

SKANDAL
Pełna składanka za 5zł

ODKRYCIE ROKU 2006

500zł KALVI & REMI EXPLOSION

500zł KALVI & REMI EXPLOSION

ZAPOWIEDZI

AIR CONFLICTS PL
29

80 DNI PL
29

LOCOMANIA PL
29

ALICE PL
29

OFERTA nr.97 CZERWIEC 2006

MUSIC CD

500zł KALVI & REMI EXPLOSION

500zł KALVI & REMI EXPLOSION

MUSIC CD

500zł KALVI & REMI EXPLOSION

Zamówienia proszę składać:

1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.PL W-wa 01-652 Potocka 14 paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06

OFERTA nr.97 CZERWIEC 2006

Koszty przesyłki:

Poczta KURIEREM GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł

Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy weekendu)

Platność przy odbiorze przesyłki

Ceny zawierają podatek vat

Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!

Opakowanie - specjalne lekturowe pudełko

Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.

Ceny aktualne na dzień: 30.5.2006

Dodatkowe informacje o wybranych demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag
 Adventure Zone
 Bonus 1
 Bonus 2
 Bonus
 Bonus E3
 Cybersport
 Esensja
 FAQ
 FPP Megazyn
 GTA Center
 Oldsqr
 Resident Evil 3 instrukcja PL
 Tawerna RPG

DEMA

Air Conflicts
 Ankh
 Barrow Hill
 Bone – The Great Cow Race
 City Life
 Ghost Recon Advanced Warfighter
 Hitman: Blood Money
 Kickin' Soccer
 Over The Hedge
 Penguin versus Yeti
 Rush for Berlin
 Virtual RC Racing

FREWARE

GoldenWarriors
 Halo Zero

PATCHE

FEAR
 Hitman: BM demo patch
 Loco Mania
 Oblivion
 Tomb Raider: Legend

TRAILERY

Alan Wake
 Armed Assault
 Battlefield 2142
 BiA: Hell's Highway
 Call of Duty 3
 Civilization IV: Warlords
 C&C: Tiberium Wars
 Crysis
 Dark Messiah of M&M
 FEAR Extraction Point
 Gothic 3
 Halo 3
 LEGO Star Wars II
 Medieval II: Total War
 Prey
 Sid Meier's Railroads!
 Splinter Cell Double Agent
 Supreme Commander
 Unreal Tournament 2007



RESIDENT EVIL 3



Fragmenty recenzji

Na początku gracz wciela się w rolę niejakej Jill Valentine, która usiłuje się wydostać z ruin i resztek miasteczka Raccoon City. Przy okazji chce odnaleźć przyjaciela Chrissa Redfielda – co prawda, ten, jak się okazuje, przysnął aż do Europy. Animując Jill gracz może dość swobodnie poruszać się po mieście i penetrować rozmaite budynki. Niestety pełno tu potworów rodem z karaibskiego kultu Voodoo.

W RE3 poznajemy nowy wymiar strachu. Chłopcy z firmy Capcom potrafili stworzyć bardzo dobry koktajl grozy i napięcia zmuszający nas do działania. Cały czas wisi nad graczem zagrożenie, czyli Nemesis. Ten/ta jest potworem powołanym do nieżyca – tak prawdę mówiąc – wyłącznie po to, by ścigać członków naszego oddziału. Nie wiadomo właściwie, kiedy pojawi się po raz kolejny i na początkowych etapach gry jest prawie nie do pobicia. Pojawienie się Nemesis dodaje grze nowy element emocji – z każdym bowiem atakiem, gdziekolwiek się pojawia, otrzymujesz możliwość podjęcia

dwojakiej decyzji „łać czy wiać, wybór należy do ciebie!”. Zniszczenie Nemesis jest celem gry, ale rzecz nie jest łatwa. (...)

Jill Valentine ma dość ciekawe urządzenie pozwalające jej na mieszanie i uzupełnianie prochu, co w rezultacie daje graczowi możliwość tworzenia własnej, różnorodnej amunicji. Pozwala to na przygotowanie koktajlu na zasadzie „dla każdego coś miłego” i dość skuteczne eliminowanie wrogów, z których każdy, jakby nie było, ma swoje słabe strony. (...)

Poza główną linią tematyczną, możesz się zabawić w Wyścig Najemników (Mercenaries). Rzecz się sprawdza do przeprowadzenia jednego z trzech najemników (Carlosa, Mikhaïla albo Nicolaia – różnią się od siebie umiejętnościami i uzbrojeniem) z punktu A do punktu B w Raccoon City. (...)

Jak do tej pory jest to chyba ta część serii, która najbardziej nas przestrasza. (...) Programistom z firmy Capcom po raz kolejny udało się nasycić grę atmosferą grozy, tajemniczości, niepewności i strachu.

UWAGA!

Wskazane jest granie w rozdzielczości 640 x 480 – przełączanie na wyższe tryby może skutkować problemami z grafiką (niezbyt dużymi, ale zawsze).



GATUNEK: SURVIVAL HORROR
 WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 200 MHz, 32 MB RAM, GRAFIKA 4 MB
 RECENZJA W CDA: 11/2000
 AUTOR: SGT. DAMNED
 OCENA: 7
 ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 77%

KORZYSTAJĄC Z TECHNOLOGII DOSTĘPNEJ W ROKU

2013

BYĆ MOŻE UJRZYSZ NA WŁASNE OCZY 2014...

CLICK!

„Ta gra oferuje przeżycia dużo mocniejsze i bardziej wiarygodne niż jakakolwiek podobna produkcja z minionych lat!”



Stań się żołnierzem przyszłości i opanuj rewolucyjną technologię Cross-Com.



Zupełnie nowe tryby i jeszcze więcej opcji gry w sieci.



Graj z przyjaciółmi w unikatowej kampanii w trybie kooperacji.



Już wkrótce!



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
PLN



ask
about
games
.com



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Grin. All rights reserved.

UWAGA!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

D-DAY PL

Fragmenty recenzji

D-Day jest grą z wyraźnie edukacyjno-uświadamiającym zacięciem. Jej walory merytoryczne podkreśla widniejący na opakowaniu emblemat 'Normandie Memoire Association'.

D-Day składa się z 12 misji podzielonych na trzy kampanie odpowiadające kolejnym fazom operacji: działaniom spadochroniarzy poprzedzających desant z morza, właściwemu szturmowi na plażę (Omaha, rzecz jasna) oraz walkom w głębi lądu (opanowanie portu Cherbourg, zamknięcie worka pod Falaise). Skala potyczek jest dość zróżnicowana. Wprzód dowodzimy jedynie garstką wojaków operujących na obszarze kilkuset metrów, co stawia nas w sytuacji znajomej każdemu miłośnikowi Close Combat (zażarta walka o każdy dom i kępę krzaków). Później, gdy do walki rzucają się fale żołnierzy, rozgrywka zbliża się do *Sudden Strike'a*.

(...) Pole bitwy przypomina pieczołowicie wykonaną dioramę, a modele pojazdów cieszą oko mnóstwem szczegółów. Realistycznie wyglądające cienie, dopieszczone efekty trafień oraz płomienie i pozostałe fajerwerki robią pozytywne wrażenie. (...) Zniszczone wozy bojowe dopalają się z wolna, by w końcu malowniczo eksplodować, gdy pożar dotrze do magazynu amunicji. Ostrzeliwane budynki majestatycznie, kawa-



tek po kawałku walą się w gruz. (...) Ponadto engine rozróżnia uszkodzenia różnych części maszyn oraz umożliwia rozprawienie się wyłącznie z załogą. Obraz wyświetlany jest płynnie i bez większych zgrzytów.

Oprócz garbowania skóry szkopom, zapoznamy się również z pewną porcją materiału dokumentalnego. Autentyczne ujęcia z linii frontu przeplatają się tu z fragmentami czarno-białych wojennych filmów fabularnych. Najbardziej wartościowe wydają się poruszające wyobraźnię opowiadania alianckich weteranów.



DVD CD

GATUNEK: RTS

WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 1 GHZ,

256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB

RECENZJA W CDA: 01/05

AUTOR: PEPIN KROOTKI

OCENA: 6

ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 56%

SHELLSHOCK NAM'67

Fragmenty recenzji

ShellShock: NAM '67 to shooter, który wykorzystuje mechanikę FPS-a (sposób celowania, poruszania postacią), ale akcję pokazuje za pośrednictwem kamery podążającej za głównym bohaterem gry. Jest nim rekrut – możesz wybrać jego imię oraz określić, czy ma być czarnym, białym czy latynosem – który trafia do Wietnamu w marcu 1967 roku. Prosto z helikoptera zostaje wyciągnięty na pierwszą bojową misję, patrol, który kończy się zasadzką (...). Kolejne misje to kolejne potworności. (...) Mimo okoliczności żółtodziób – oczywiście tylko dlatego, że ty nim kierujesz – udowadnia, że ma smykałkę do wojaczki i po jednej szczególnie trudnej misji zostaje przeniesiony do oddziałów specjalnych. To pozwala wprowadzić do gry fragmenty skradankowe.

Ciekawym pomysłem twórców ShellShocka jest obóz wojskowy, do którego trafiasz pomiędzy niektórymi misjami. Podczas wykonywania zadań znajdujesz różne „pamiątki” po zabijanych Wietnamczykach – książeczkę Mao, flagę oddziału, naszywkę munduru itd. Te trofea zostają po zakończeniu misji przeliczone na „chits”. Za nie możesz kupić fotki nagich dziewczyn, przerobione i bardziej efektywne egzemplarze regularnej broni, narkotyki (m.in. zmniejszają drgania celownika przy snajperce) lub wizytę w burdeliku stacjonującym za ogrodzeniem bazy.



Hitman: Blood Money



Nowy Hitman zapowiada się ciekawie, co możecie sami sprawdzić w demie zawierającym pierwszy poziom gry zatytułowany *Death of a Showman*. Recenzja już wkrótce!

DVD

WIN 2K/XP

PROCESOR 1.5 GHZ,

512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB,

794 MB NA HDD

DVD

GATUNEK: FPS/TPP

WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 1,1 GHZ,

256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB

RECENZJA W CDA: 11/2004

AUTOR: HUT SĘDZIMIR

OCENA: 6+

ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 56%



**NOWOŚĆ**

NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ ZA MIESIĄC... NOWE GRY!

DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY:

www.kolekcjaklasyki.pl

WSTĄP TERAZ DO KLUBU GRACZA CENEGA WWW.CENEGA.PL/KLUB
I KORZYSTAJ Z REWELACYJNYCH MOŻLIWOŚCI OFEROWANYCH PRZEZ:

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

**PORADNIK
DO GRY**
GRY OnLine

**DOBRY
ZAKUP**
GRY OnLine

**UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!**
24,90
PLN



CREATIVE

NEC



RAZER telepizza



RMF MAXXX

GRY OnLine
www.gry-online.pl



Rush for Berlin

Węgierski Stormregion staje się powoli potentatem na rynku erteesów. Mamy już za sobą dwie bardzo dobre części Codename: Panzers, a teraz do rąk otrzymujemy RfB. W demie walczymy po stronie III Rzeszy. Recenzja za miesiąc!

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ,
512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB,
471 MB NA HDD

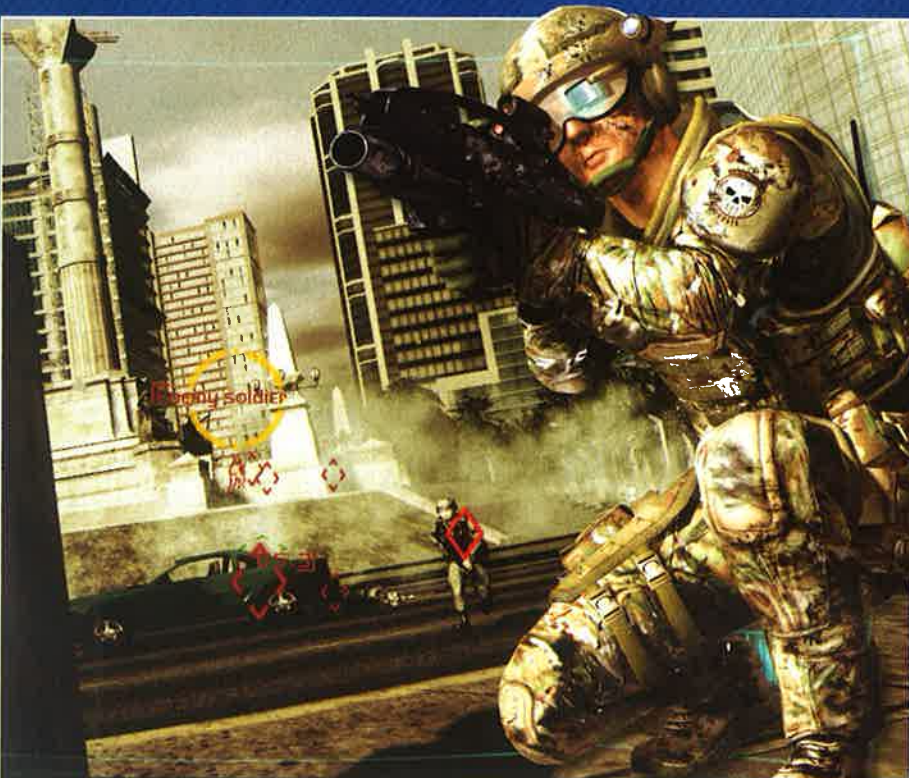


Air Conflicts

Setne latadło spod znaku RAF, Luftwaffe oraz Sił Powietrznych ZSRR. Niby nic nowego, ale warto zagrać w demo z uwagi na kilka absurdów. Po pierwsze, Bitwa o Anglię rozgrywa się w styczniu 1940, a po drugie, latamy Spitfire'em z oznaczeniami... 303 Dywizjonu, ale bez biało-czerwonych szachownic...

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB, 215 MB NA HDD



Ghost Recon Advanced Warfighter

Po raz kolejny oddziałom specjalnym przychodzi się zmierzyć z terrorystami, tym razem na ulicach Mexico City. Najłatwiej porównać nowy Ghost Recon do Battlefielda 2. Niestety wymagania sprzętowe są olbrzymie. W demie druga misja z trybu single player oraz możliwość zagrania przez LAN z 3 innymi graczami. Recenzja w numerze.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 2 GHZ, 1024 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, 850 MB NA HDD

Penguin versus Yeti

Oldskulowa platformówka w stylu chociażby Prehistorika (pamiętacie to jeszcze?). Bohaterem jest pingwin uwalniający swoich współpracowników z rąk okrutnych Yeti. Jakkolwiek banalnie to brzmi, to jednak warto zagrać.

DVD

WIN 98/ME/NT/2K/XP,
PROCESOR 800 MHZ,
64 MB RAM, GRAFIKA 32 MB,
9 MB NA HDD



Over The Hedge

Kolejna gra dla dzieci na podstawie nowego filmu Dreamworks zatytułowanego „Skok przez płot”. Dla fanów gier spod znaku Madagaskaru, Epoki Lodowcowej i Kurczaka Małego. Sprawdzona formuła, nowi futszaści bohaterowie. Recenzja już wkrótce.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ,
256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB,
300 MB NA HDD



Virtual RC Racing

Wyścigi samochodów... kierowanych radiem. Trochę dziwna gra, bo trzeba się przyzwyczaić do nietypowego punktu widzenia, ale po kilku minutach powinno być OK. W demie dostępne są dwa tory.

DVD

WIN 95/98/ME/NT/2K/XP,
PROCESOR 800 MHZ,
128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB,
26 MB NA HDD



Thief 1

Mała porada co do gry Thief i jej tragicznej w sumie współpracy z płytą CD. Otóż znalazłem sposób na uruchamianie ww. gier bez konieczności obecności w napędzie płyty CD:

1. Z katalogu na płycie \Thief\ należy przekopiować wszystkie pliki *.crf np. do katalogu z grą na twardzieliu \Thief\crf (ww. katalog należy najpierw utworzyć).
2. Kopiujemy filmy z katalogu \Movies\ na płycie do katalogu \Movies\ na HDD.
3. W pliku install.cfg należy zmienić odwołania do płyty w punkcie „resname” z F:\Thief\ na (dysk z thiefem)\Thief\crf.

System powinien się jeszcze dopominać o CD-ka, ale tylko pro forma – po kliknięciu „kontynuuj” przy monicie o braku płyty Thief uruchomi się bez niej i nie będzie o nią krzyczał.

Ponadto rada dla ludzi, którym przy przełączaniu pomiędzy menu gry a samą grą (Esc) ta wychodzi do Windows z komunikatem o jakichś błędach w D3D. Po prostu przy wciśnięciu Esc i przejściu do menu (np. po to, aby zrobić save) – poczekajmy chwilę, tak z 4-5 sekund, i dopiero potem wchodzimy do gry z powrotem. Komunikat nie będzie już tak częsty, a w zasadzie wcale go nie będzie.

[Ferdek Burak]

REWELACYJNE PREMIERY W SUPER CENIE!

BIG MUTTA TRUCKERS 2 OSTRA JAZDA

„Ostra jazda
osiemnastokołowcem
przez Amerykę!”
Mamuśka Jackson
za krótkami!
Czy uda Ci się
uzbierać na kaucję?



**REWOLUCJA
CENOWA**
REWELACYJNA
PREMIERA
W SUPER CENIE!
29,90 PLN

STARSHIP TROOPERS

Żołnierze Kosmosu

„Chcecie żyć wiecznie?”
Strzelanina osadzona
w realiach filmu
Paula Verhoevena –
„Żołnierze Kosmosu”.



POLSKA WERSJA Z NAPISAMI W REWOLUCYJNEJ CENIE 29,90 PLN JUŻ W CZERWCU!



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

eutechnyx

STRANGELITE
PUBLISHING AND DEVELOPMENT

NETCODE BY
DEMONWARE



Big Mutha Truckers, Truck Me Harder, Empire and Empire logo are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. Design and Software Technology © 2006 Eutechnyx Limited. Eutechnyx is a registered trademark of Eutechnyx Limited. Distributed under license by Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved. Published by Empire Interactive Europe Limited. Developed by Eutechnyx Limited. Starship Troopers: The 16 & C 1996, 2000 TriStar Pictures Inc. All Rights Reserved. Empire and 7 are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



Bone – The Great Cow Race

Zrobiona w kreskówkowym stylu oldskulowa gra point and click. Trochę przegadana, z każdym NPC za długo rozmawiamy, akcja posuwa się wolno do przodu, ale sympatyczna grafika i szczypota humoru wynagradzają tę niedogodność.

DVD

WIN 98/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 242 MB NA HDD



Kickin' Soccer

Sezon piłkarski w pełni, więc nie mogło zabraknąć piłki kopanej. Nie jest to wprawdzie Mistrzostwo Świata, ale tym, którym marzy się nowy Sensible Soccer, może się spodobać. Podobny rzut kamery i równie prymitywna rozgrywka.

DVD

WIN 95/98/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 20 MB NA HDD



Ankh

Przygodówka zrobiona w klasycznym stylu point & click (coś ostatnio dużo takich gier). Rzecz dzieje się w starożytnym Egipcie, a bohaterem opowieści jest chłopak imieniem Assil. Niezła, kreskówkowa grafika, humor i egipska tajemnica sprawiają, że nawet gracze nie lubiący przygódówek powinni sprawdzić Ankh.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB RAM, 142 MB NA HDD

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wysłesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysłałeś płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wysłesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwoń lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmienia. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

City Life

Klon SimCity, który Hutowi się podoba, innym trochę mniej. Kto ma rację, możecie ocenić sami. W demie jest jedna mapa (Rock Lake) oraz trzy grupy społeczne. Demko pozwala na rozegranie trzydziestominutowej sesji. Recenzja w numerze.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 820 MB NA HDD



Barrow Hill

Przygodówka (a raczej horror-thriller), wokół której autorzy starają się rozsiać ziarna mrocznej, zakreconej tajemnicy. Taki angielski Blair Witch Project, choć nie do końca. Zainteresowanych odsyłam na stronę gry (jest w pliku readme), bo bez poznania historii trudno się wciągnąć.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 126 MB NA HDD

PANZER ELITE ☆☆ ACTION ☆☆

POLA CHWAŁY

JUŻ W SKLEPACH!



POTRZEBNY CI TYLKO CZŁŁG!



WWW.PANZERELITEACTION.COM



SUPER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!

Seria Super\$eller to:

- \$ najlepiej sprzedające się gry z katalogu Cenega Poland;
- \$ super atrakcyjna cena - tylko 49,90 zł;
- \$ wyczerpujące, drukowane instrukcje oraz ich wersje elektroniczne w formacie PDF na płycie z grą;
- \$ gry zawierają najnowsze patche i dodatki;
- \$ poprawione i ponownie przetestowane lokalizacje;
- \$ prezent od wydawcy - **specjalne poradniki serwisu GRY-OnLine w formacie PDF**, dzięki którym gracz pozna tajniki gry;
- \$ unikalna szata graficzna i ekskluzywne pudełko DVD.



Więcej o serii SUPER\$ELLER na stronie www.superseller.pl



Gry sygnowane znakiem „DOBRY ZAKUP” to najwyższej klasy produkty, polecane przez prestiżowy serwis internetowy GRY-OnLine.

© Super\$eller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Super\$eller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

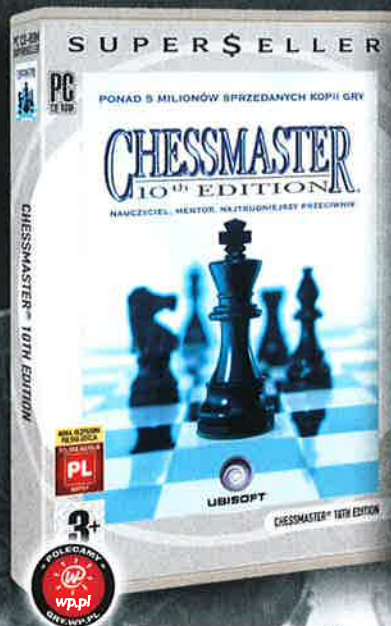
Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Dąbrowska 37
Pomoc techniczna: (22) 668 52 61



\$ E L L E R

7 REWELACYJNYCH GIER JUŻ W CZERWCU!

REKOMENDACJE MEDIÓW MÓWIĄ SAME ZA SIEBIE...



CHESSMASTER® 10TH EDITION

PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU



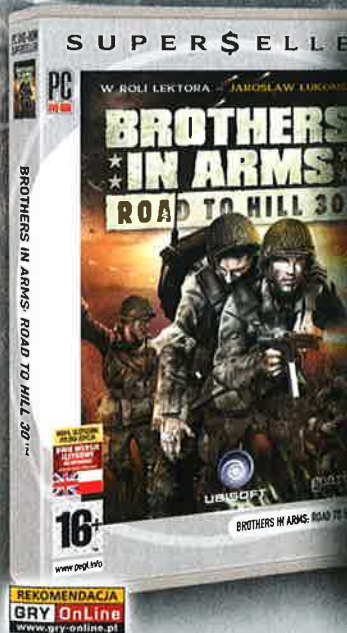
HEARTS OF IRON II™ - ZŁOTA EDYCJA

ZAWIERA NOWY DODATEK "DOOMSDAY"



SID MEIER'S PIRATES!

PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU



BROTHERS IN ARMS - ROAD TO HILL 30™

PRZEŻYJ DRAMAT WOJNY



KOZACY 2 - WOJNY NAPOLEOŃSKIE

ZMIEN BIEG HISTORII



SILENT HUNTER III™

ZOSTAŃ DOWÓDCĄ U-BOOTA



SACRED - ZŁOTA EDYCJA

WSZYSTKIE CZĘŚCI GRY SACRED

UZNANE, POLECANE, PEWNE!



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl



E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Ten cały „amerykański sen” to mit! A już szczególnie mit „California dreamin'” (by The Mamas & The Papas, słynny evergreen). Surfing, wspiane plaże, palące słońce, opalone i zgrabne dziewczyny w bikini, palmy...? Zapomnijcie! No dobra, palmy były. Ale Miasto Aniołów przywitało nas (poniekąd tradycyjnie) pochmurnym niebem barwy ołowiu i temperaturą tak góra 60 stopni. Fahrenheita. (Czyli niecałe 20 w naszej skali.) Przyznać jednak trzeba, że kiedy przez chmury czasem – z rzadka – przebijało się słońce, robiło się całkiem, całkiem...

Dlaczego o tym piszemy? Bo dokładnie w ten sam sposób – tylko czasem robiło się (nam) gorąco, a ogólnie to było tak sobie – można podsumować tegoroczne E3. Odbływały się one pod hasłem „Where business gets fun”, czyli „Gdzie biznes staje się zabawą”. My powiedzielibyśmy raczej „gdzie zabawa staje się biznesem”. Widać, że gry to już po prostu typowy (i duży) biznes.

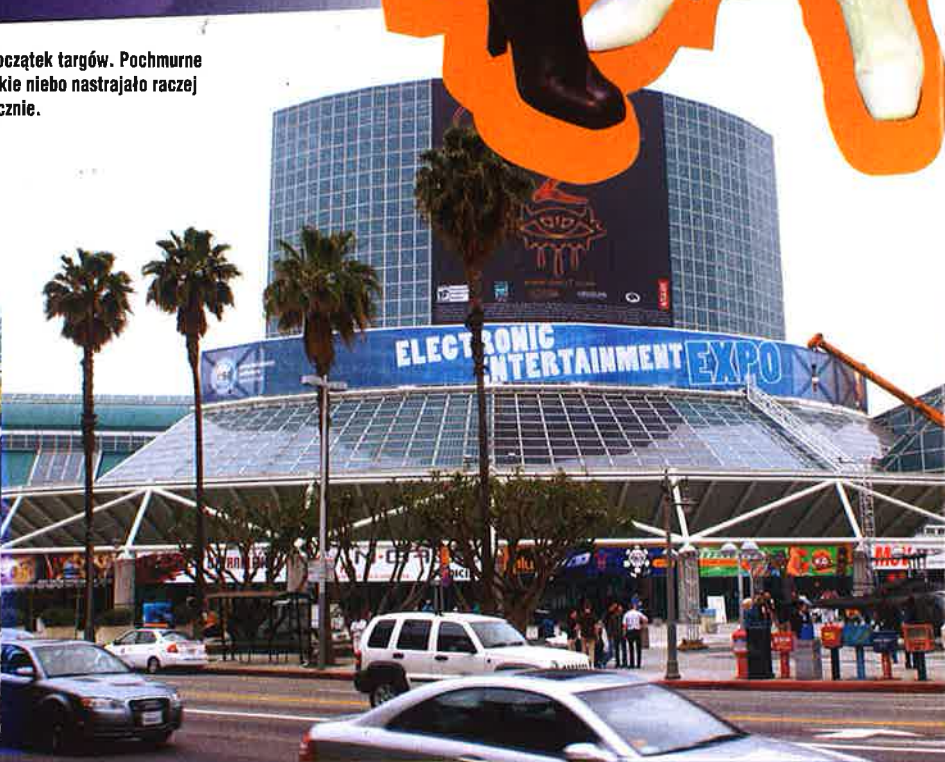
Mac Abra: ...Duży? Wielki! (Roczne obroty rzędu 7 mld zielonych, około 250 000 miejsc pracy) Biznes, w którym coraz więcej do powiedzenia mają księgowi, a nie pasjonaci i wizjonerzy. Być może właśnie to jest przyczyną pierwszego od bodaj 10 lat spadku obrotów w branży? Rynek gier (a nie czajmy się, to Amerykanie są jego rdzeniem) skurczył się o dobrych 400 mln zielonych (z 7,4 mld

do 7 mld, czyli do stanu z 2002). Z czego udział konsol zmalał z 6,3 mld do 6,06 mld, a „działka” PC zmniejszyła się z 1,1 mld do 953 milionów. Nie da się zatem ukryć dwóch faktów: 6/7 branży to gry na konsole – to po pierwsze. Po drugie, PC dostał w tyłek – proporcjonalnie – mocniej niż konsolki. Choć nie

■ Chłodny początek targów. Pochmurne kalifornijskie niebo nastrojało raczej pesymistycznie.



Private Mac Abra melduje: zadanie wykonane, panie prezisie!



Typowy amerykański rodzic-gracz ma ok. 37 lat, gra od ok. 13 lat (choć 1/3 od ponad 20!) i spędza przed komputerem średnio 19 godzin miesięcznie, z czego ok. 9 na wspólnym graniu z dziećmi. 71% z nich uważa, że to dobry sposób na pogłębienie rodzinnych więzi, a 62%, że to dobry sposób na kontrolę, w co ich potomkowie grają.

oznacza to że, tak z pecetem, jak i grami na niego, jest kiepsko.

Ale nie zamierzamy tu analizować rynku, tendencji i owych teorii. Dla gracza ważne są fakty: **obecnie branża jest w lekkim dołku**. Wszystko wskazuje jednak na to, że w chwilo- wym i wkrótce ma nie tylko nadrobić straty, ale w ciągu najbliższych paru lat dociągnąć do 10 mld \$ obrotu. Nie ma więc powodów, by się specjalnie martwić. Mimo to fakt ten niewątpliwie odcisnął swe piętno na tegorocznej edycji targów i trzeba go odnotować.

Smuggler: Wróćmy jednak do E3. Najistotniejszą wiadomością dla czytelników CDA jest zapewne fakt, że tak naprawdę na PC nie pokazano niczego jednocześnie nowego i wielkiego. Tzn. nie wyciągnięto – jak magik królika z cylindra – gry, która okazałaby się prawdziwą sensacją targów, a wcześniej byłoby o niej cicho. Niewątpliwie pokazano sporo całkiem nowych gier – ale nie tych z najwyższej półki. Było kilka hitów, Hitów i WIELKICH HITÓW – ale o nich

Where business gets fun – gdzie biznes staje się zabawą. I odwrotnie.



Top 20 2005

Najlepiej sprzedające się gry w USA

1. World of Warcraft
2. The Sims 2: University
3. The Sims 2
4. Guild Wars
5. Roller Coaster Tycoon 3
6. Battlefield 2
7. The Sims 2: Nightlife
8. Age of Empires III
9. The Sims Deluxe
10. Call of Duty 2
11. Civilization IV
12. Half-Life II
13. ZOO Tycoon 2
14. Doom 3
15. Halo: Combat Evolved
16. ZOO Tycoon: Complete Collection
17. Flight Sim 2004
18. The Sims: Unleashed
19. Warcraft III: Battle Chest
20. Rome Total War

...Dziwni ci Amerykanie!

slyszeście/czytaście (czy oglądaliście ich trailery/dema) już wcześniej. Tym samym nie będzie dla was zaskoczeniem, że np. takie Gothic 3 czy Crysis są zaręczyste, bo to już

wiecie. Dość intensywnie promowano też dodatki do znanych już tytułów (FEAR, AoE III, SW: EwW itd.)

Czy to oznacza, że nie było żadnych niespodzianek? No, aż tak źle nie było. Kilka gier, które wcześniej wydawały się nam dobre (albo bardzo dobre), w bliższym i bezpośrednim kontakcie gwałtownie zyskiwało. Parę niestety nieco straciło.

Mac Abra: Ale nie zaczynamy od gier. Dobry kucharz nie podaje na początek dania głównego, a tylko przystawki zaostrzające apetyt. Zaczniemy więc od tradycyjnego: gdzie, co, jak... i czym to się je?

Smuggler: Tegoroczne E3 (10-12.05.2006) odbywało się, jak co roku, w ogromnym Convention Center w centrum Los Angeles. Ta potężna budowla sąsiaduje z równie gigantyczną Staples Center, w której rozgrywane są mecze koszykówki (LA Lakers i LA Clippers).

Mac Abra: Już z daleka na budynku Centrum pysznił się ogromny plakat reklamujący Neverwinter Nights 2. A przy wejściu...

Smuggler: ...Poczekaj chwilę! Z tym plakatem to nieźle w sumie jaja były. Po takiej reklamie

przed budynkiem spodziewałem się w środku ogromnej promocji owej gry. Tymczasem nie uwierzyłem – producent schował marne 3-4 stanowiska z NWN2 w najciemniejszym punkcie swej ekspozycji. A i sama gra wyglądała jak, co tu kryć, nie za bardzo jeszcze zaawansowana beta! I to wszystko o NWN2...

Mac Abra: O matko, a ty znów zaczynasz mówić o grach! Miało być po kolei! Wracajmy przed budynek. Pomijam tłumy dziennikarzy oraz WYŁĄCZNIE pełnoletnich zwiedzających...

Smuggler: O właśnie. Targi przeznaczone są tylko dla ludzi powyżej 18 roku życia, o czym informowała nawet dość kuriozalna tabliczka z napisem, który brzmiał mniej więcej tak „zakaz wstępu wszystkim poniżej lat 18, włączając w to dzieci”. Swoją drogą, uśmiełem się z tego, bo nie wiem, o jakich 'under 18' nie będących dziećmi szło. O 15-letnie psy czy jak?

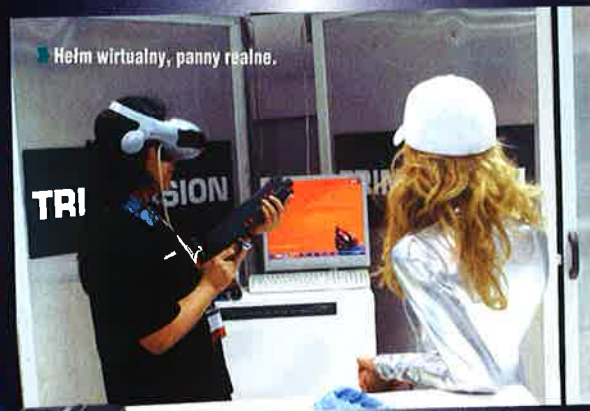
Mac Abra: W każdym razie zakaz był przestrzegany z całą stanowczością i żadnego małego tym razem na targach nie widziałem. Parę lat temu, pamiętam, przepisu trzymano się tylko pierwszego dnia, a potem wlaźli, kto chciał (i zapłacił). W tym roku było inaczej.

Smuggler: W sumie to nic dziwnego, skoro w Ameryce typowy gracz – bynajmniej – nie jest nastolatkiem (popatrzcie do ramek). Ale wyobrażacie sobie taką zagrywkę w Polsce? Targi gier tylko dla dorosłych? Bo ja nie... Tu zaś w 3 dni przewalilo się 60 000 ludzi!





„Efekt całkiem trójwymiarowy może nie jest – ale wrażenie robi...”



Hełm wirtualny, panny realne.

Mac Abra: Ale my jeszcze ciągle nie weszliśmy do środka... No więc tłumy ludzi, na postoju kuszący trzy samochody sportowe, lansujące jakąś konsolową ścigalkę (jedno ferrari i dwa lamborghini, ech...). Przed samym wejściem amerykańska armia promuje grę America's Army (walcz za freedom!). Postawili stary śmigłowiec Bella i nowego humvee ze słynną półcalówką na dachu, a darmowe egzemplarze gierki rozdawał zdalnie sterowany robot saperski. Było też kilku żołdaków, w tym jeden w maskowaniu

– więcej prac malarza znajdziecie na: www.kurtwenner.com

Mac Abra: To zresztą nie koniec naszej styczności ze sztuką malarzką, bo na targach była też wystawa artworków z gier: (Ale wyłącznie tych malowanych ręcznie, żadnych renderów czy grafik komputerowych!) Nie mogę jednak powiedzieć, że kłębiły się tam tłumy.

Smuggler: Podkapuję Mac Abrego – był jeszcze inny malarz, który na poczekaniu rysował bardzo śmieszne i bardzo złośliwe karykatury. (Pewna Japonka ze łzami w oczach pokazywała mi taką i uskarżała się, że 'he's veery, very

snajperskim, z którymi można było sobie zrobić zdjętko, trzymając przy tym autentyczny karabin snajperski Barrett M82A3.

Smuggler: Trzeba tu wspomnieć o systemie bezpieczeństwa. Pierwszego dnia skrupulatnie przeszukano mój podręczny bagaż przy wejściu i naklejono specjalny pasek. I OK, tylko że na ten pasek można było już wchodzić i wychodzić przez wejście dowolną liczbę razy bez kolejnej kontroli. Więc – w razie czego – mogłem spokojnie wnieść tam nie tylko ze 20 kg dynamitu, ale może i (jakby się uprzeć) taktyczną głowicę nuklearną o mocy tak 2 kiloton. Ot, cała Ameryka!

Mac Abra: Żeby było jeszcze śmieszniej, do środka można się było dostać przez boczne wejścia, których już kompletnie nikt nie pilnował. Najwyraźniej terroryści w USA atakują tylko od frontu.

Smuggler: Targi odbywały się w kilku ogromnych salach/halach i na łączących je korytarzach. Ale zanim jeszcze weszliśmy na schody prowadzące do tej najbardziej prestiżowej, Południowej, dostrzegliśmy jakiegoś kolesia, który w skupieniu malował coś na samym środku podłogi głównego holu.

Mac Abra: Co za profan! Ten „koleś” to nikt inny jak **Kurt Wenner**, słynny malarz uliczny znany ze swych niesamowitych grafik (część z was pewnie oglądała je w Internecie), które – gdy się spojrzy z odpowiedniego miejsca i kąta, wyglądają jak trójwymiarowe.

Smuggler: Dodam tu, jako p/o fotoreportera redakcji, że z przyczyn technicznych nie mogłem zrobić zdjęć z odpowiedniej wysokości, więc to, co widzicie, to tak mniej więcej 70% efektu, jaki robiła. (Gdyby kogoś interesowało

malicious' i że wcale nie jest taka puciołowata jak na rysunku.) Mac Abra dał się sportretować, ale potem jakoś nikomu nie chciał tego rysunku pokazać... :)

Mac Abra: W Hali Południowej ogromne stoiska miały największe firmy – z początku najbardziej nas zaciekał **pawilon EA**, z **ogromnym, 360-stopniowym (dookólnym) ekranem**, na którym wyświetlano, rzecz jasna, trailery gier (na GC w Lipsku też zaserwowali taki ekran – CorneaC). Na mnie największe wrażenie wywarł tu **Spore** (wiążę z tą grą naprawdę spore nadzieje), nieźle też



Jedno z największych stoisk należało do EA.

wypadła najnowsza odsłona Battlefielda. Prezentowano też m.in. tytuły C&C 3 Tiberium Wars (ale nader niewiele), Crysis, NASCAR 07, MoH: Airborne oraz całą masę egzotycznych dla nas sportówek (Madden, NCAA Football itd.).

Wcale nie mniejsze (i nie gorsze) stanowisko miały też **THQ** (Broken Sword: Angel of

Obejście całej branży jest w lekkim dołku. Ale perspektywy są dobre.

W 2000 roku w tytuły online grało 19% graczy. W 2005 – 44%.

RELACJA



Death, Company of Heroes, Supreme Commander), **Vivendi Games** (Scarface, Eragon, Timeshift, dodatek do FEAR, Caesar IV, SM Civilization IV: Warlords, Joint Task Force), **Activision** (ET: Quake Wars, Over the Hedge, Tony Hawk's Project 8, kolejny X-Men, Call of Duty 2 [multi] i 3). Także imponująco prezentowały się ekspozycje 2K (Sid Meier's Railroad, Civ City: Rome, Stronghold Legends, Da Vinci Code, Prey), **Capcomu**, **Ubisoftu** (BiA Hell's Highway, Dark Messiah, TC SpC Double Agent, R6: Las Vegas) i **Segi**. (Wymieniam tu naturalnie tylko gry na PC, bo owe firmy miały też w ofercie produkcje na konsole.) Ale największy był **Microsoft**, choć akurat z naszego punktu widzenia niezbyt interesujący, bo skupiony głównie na Xboksie. (Choć prezentował też np. Rise of the Nations.) Gry na PC też miał, no ale widać było, że dla tej firmy konsola jest zdecydowanie ważniejsza. Hm... :/

Smuggler: Mnie się podobało niepowalające wystrojem, ale urządzone ze smakiem stanowisko **Nvidii**, tym bardziej że jedną z gier, której użyto do prezentacji możliwości ich kart, był techlandowski **Call of Juarez**. Nie był to zresztą jedyny polski akcent na targach – ale o tym w swoim czasie.

Mac Abra: Naturalnie w hali było dużo więcej wystawców (Konami, Nokia N-Gage – ta ostatnia z imponującą dymną kurtyną, na której rysowano różne rzeczy laserami...).

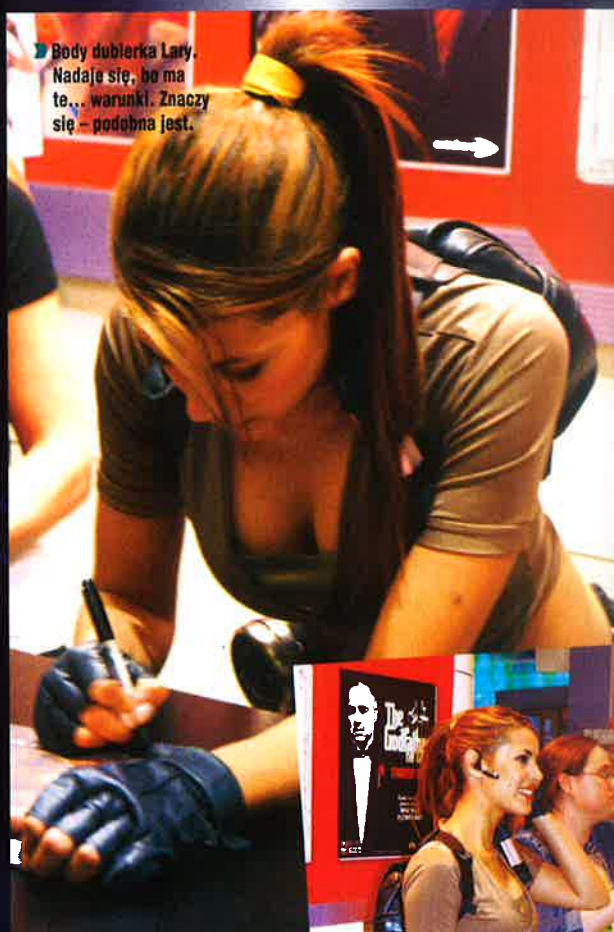
Smuggler: Tu znów z przykrością poinformuję, że na zdjęciu owej kurtyny i grafik niemal nie widać, nie pytajcie mnie – czemu, bo nie wiem, a próbowałem focić parę razy. Uwierzyć jednak, że wyglądało to naprawdę świetnie.

Mac Abra: Gdzieś w kącie przyczaiły się **Intel** i **Logitech**, mocno promowali się producenci gier online (Yedang i Webzen, ten ostatni obdarowujący wszystkich migoczącym diodami logosem firmy na magnesie – na drugi dzień wszyscy błyskali jak noworoczne choinki).

Smuggler: W Hali Wschodniej dominowały potężne ekspozycje **Sony** i **Nintendo**, spychając na pobocze **Bethesdę** (Pirates of the Caribbean, Star Trek: Tactical Assault i Legacy, Oblivion... i plakat Fallout 3), **Funcoma** (Age of Conan, Dreamfall), **Gamelofta**, **Wizard of the Coast**, **Dreamcatchera** i wielu innych mniej znanych producentów.

Mac Abra: Pomiędzy tymi halami, w mniejszych (ale i tak dużych) bocznych salach rządził **LucasArts** (Lego Star Wars II, dodatek do SW: Empire at War), **Warner Bros.**, **Midway** (Stranglehold!!!, UT 2007), **Atari** (NVN2, Test Drive Unlimited). Wreszcie, w mieszczącej się w podziemiach sali Kentia tłoczyła się cała reszta pomniejszych wystawców i producentów software'u/hardware'u. (Pomijam tu długie korytarze i przeróżne zakamarki, w których były 'meeting rooms'. Tam się raczej gadało o interesach [albo robiło specjalnie zamknięte pokazy i prezentacje dla wybranych] i do których wejść bez wcześniej uzgodnionego zaproszenia/terminu raczej się nie dało...)

Smuggler: Lubilem się tam – w sali Kentia – kręcić. Raz, że wśród rozmaitej drobnicy można się było natknąć na rozmaite ciekawostki, jak np. nietypowe kontrolery do gier (a to kij baseballowy, a to deskorolka, a to



► Body dublerka Lary. Nadała się, bo ma te... warunki. Znaczą się – podobna jest.

mata taneczna, a to rękawice [bezwzględnie] do bijatyk... ba, był nawet kołes, który prezentował kontroler do mordobic wiersze oddający ruchy gracza, także kopnięcia).

Mac Abra: Ja z kolei zauważyłem powrót do – jak się wydawało, pogrzebanej – idei helmu wirtualnego. Te-

► Nawet Tony czasem gubi deskę.



Najchętniej gramy w gry... (*)

Strategie/RTS-y	31%
Arcade/dla dzieci	20%
Shootery	14%
RPG	12%
Przygodowe	6%
Akcji	5%
Sportowe	ok. 4%

(*) na podstawie listy najpopularniejszych gier w USA w roku 2005

„Dymna kurtyna” – na zdjęciu prawie jej nie widać, ale uwierzcie, że na żywo wyglądała baaardzo efektownie.



Klasyka zawsze przyciąga maniaków gier.

mówić o dziewczynach! Może już nie wystawiajmy ich cierpliwości na próbę?

Smuggler: Krótko mówiąc, pogłoski, że będzie ich mniej i będą bardziej ubrane, całkowicie się NIE potwierdziły. Dziewczyn było sporo, a kwestia tego, co jest już półnagością, a co nie – została potraktowana dość liberalnie. (Choć, ponoć, nie pozwolono pewnej firmie na prezentację gry erotycznej oraz promujących ją mocno roznegliżowanych, hostess.) Zresztą powiem wam tyle, że to i tak nie jest kwestia (pół)nagości. Przedkaszynem promującym grę Rainbow Six: Las Vegas tańczyły dwie laski – i to tańczyły tak, że nawet jakby od stóp do głów były ubrane w np. worki po ziemniakach i tak na ich widok większości facetów zapewne podnosiłoby się...

platformę... i szczerze mówiąc, na kolana nie padłem, czołem nie biłem, z zachwytu nie wylem. Gry są niezłe, choć np. FPS-y posiadaczom PC raczej nie zaimponują. Przynajmniej póki co. W każdym razie pokaz nowej „Plajki” nie przypominał mi startu rakiety.

Smuggler: Jak już mówisz o konsolach, muszę powiedzieć o tym, co mnie zaszokowało.



Polski akcent nr 1.

stawałem. Wrażenia całkiem niezłe. I co ważne – po kilku minutach grania wcale nie boją oczy. Może więc coś z tego jeszcze będzie... A, znalazłem też obudowę do komputera w kształcie... niemieckiego czołgu (choć szczerze mówiąc nie odważyłbym się powiedzieć, co to za model). Ale o Kentii mówimy głównie dlatego, że właśnie tam mieściły się (całkiem spore zresztą) stoiska dwóch polskich firm.

Pierwszą był Techland, promujący m.in. Call of Juarez oraz Dead Island. A najlepsze było to, że zupełnie nieoczekiwanie ujrzeliśmy tam również reklamę... Chrome'a 2. No proszę, jednak będzie! A to się czaili! To już do Ameryki trzeba jechać, by się dowiedzieć czegoś o polskich premierach? Hm, dziwne to jednak trochę...

Smuggler: Drugą firmą był, rzecz jasna, CD Projekt, który już po raz drugi pokazywał Wiedźmina/Witchera. O samej grze – z uwagi na to, że jest o czym pisać, marnie w przeglądzie gier (za parę/naście stron). Tu tylko powiem, że słynna kukła (znana już z Lipska – choć tam pokazywano ją tylko na stanowiskach dla prasy) poobgryzanego wisielca wyraźnie budziła fascynację zwiedzających. Może dlatego, że (pomijając gnijące trupy w klatkach przy Piratach z Karaimów) były to jedyne naprawdę makabryczne akcenty scenografii na CAŁYCH targach? Chętnych do zrobienia fotki z truposzem było więcej niż do zdjęć z niejedną hostessą.

Mac Abra: No właśnie, toż większość czytelników CDA czeka, aż w końcu zaczniemy

Mac Abra: ...ciśnienie. W redakcji różne marudy stękały wprawdzie, że coś są owe dziewczyny za pulchne. Ja tam jednak uważam, że są w sam raz, anorektyczne wieszaki na ciuchy niech sobie spacerują na pokazach mody...

Smuggler: Ale i tak najlepsze były „czirliderki” na meczu NBA (pochwałę się: byliśmy, a co! W Bonus E3 postaram się wrzucić parę fotek – tzn. z meczu też). :)

Mac Abra: Choć to nie nasza działka, warto odnotować też premierę PlayStation 3. Z ciekawości obejrzałem kilka gier na tę

W pewnym momencie zobaczyłem gigantyczną – GI-GAN-TYCZ-NA!!! – kolejkę do stoiska Nintendo. Wiła się przez pół targów, wzdłuż ścian i stanowisk. Według moich obliczeń, miała nie mniej niż 500 metrów. A nawet więcej. Wyglądało to, jakby rozdawali tam po konsoli (albo i po dwie) na łeb. :) Ale nie – tam można było (po paru godzinach stania) zobaczyć (i chyba pograć, nie wiem, przecież nie będę tam stał pół dnia) najnowszą konsolę o dziwacznej nazwie Wii. (Co wymawia się jeszcze gorzej: „lii”. Liii tam. :)

Mac Abra: Z innych ciekawostek należy odnotować pojawienie się body dublerki Lary Croft (ładna, nie powiem) tudzież body dublera Hitmana. Były również pokazy jazdy na deskorolce (naturalnie Tony Hawk z przyjaciółmi, bo kto?) i BMX-ie. Grał też zespół rockowy (dobry, ciężki, psychodeliczny rock), didżeje na żywo mikrowali muzykę, pewien Japończyk dał koncert gry na syntezatorze, były jakieś konkursy (jedną z nagród była nowa toyota), zespół tancerzy kręcił na estradzie, czym się dało. Ciekawym pomysłem były też stanowiska ze starymi konsolami/automatami do gier i komputerami – można było pograć w oryginalne wersje np. Space Invaders, Centipede czy Moon Patrol. Chętnych nie brakowało.

Smuggler: A ja widziałem nie tylko komputer, a całe (acz nieduże) stanowisko firmy... Commodore. They live! They liive!

Mac Abra: Na targi zaszła też bardzo znana z tego, że jest znana, aktoreczka Paris Hilton oraz sam Steven Spielberg. Ten ostatni prywatnie, jako widz, choć naturalnie szybkoitko zorganizowano dla niego równie



A to drugi. Znany wisielec. Oby sam Witcher nigdy się tak nie zwiesił... :)





wiernie oddaje klimat „sapkowej” prozy. Wciągnął mnie również **Double Agent** – jest bardziej brutalny i dynamiczny niż wcześniejsze edycje, ale też chyba ciut mniej „skradankowy” niż dotąd. Nieco mieszane uczucia mam za to po prezentacji **S.T.A.L.K.E.R.** (szczegóły kilka stron dalej).

A z innej beczki – **przykro** zdumiała mnie **praktyczna nieobecność firmy Eidos**. Jej gry były co prawda prezentowane na stanowisku np. Nvidii, ale żeby taka firma miała zaledwie małe pokoiki do spotkań? Ja wiem, że mają kłopoty finansowe, ale... no, nikt chyba nie lubi widzieć dawnego herosa na kolanach. Podobnie miała się sprawa z **JoWood**. Gothic 3, owszem, pokazywali, ale też na stanowisku Nvidii (bodać). Ale o ich innych grach i samej firmie – cicho. A jeszcze pamiętam, jak pięć lat temu – po targach E3 2001 – wróżyłem, że zostaną „czarnym koniem” branży...

Zakończenie

Zaczęliśmy od pogody i na pogodzie skończyliśmy. Można było uwierzyć, ale zaraz po targach, w następny dzień, niespodziewanie zza chmur wyszło słońce i naprawdę zdrowo nam dało (i innym przybyłym z zimnych krajów) popalić – wyglądaliśmy niczym czerwonoskórzy. Mamy więc nadzieję, że właśnie tak będzie wyglądała przyszłość branży na najbliższy rok – tzn. po dość chłodnym początku sezonu nie długo wszystko się odmieni. I na następnych E3 czerwone twarze będziemy mieć nie tylko od słońca, ale i z wrażeń. **[CDA]**

prywatne, zamknięte pokazy gier, w tym Scarface'a. Cóż, Steven to mo klawe życie. :) Ponoć pojawił się też **Clint Eastwood**, by popatrzeć na konsolową wersję **Dirty Harry'ego**. Ale to już powtarzam na odpowiedzialność lokalnych plotkarzy.

Na koniec wypadałoby wspomnieć o grach, które wywarły na nas największe wrażenie. Nie będziemy ich tu opisywać – po prostu wymienimy ich tytuły i krótko powiemy, dlaczego zasługują na uwagę.

Smuggler: Zatem muszę koniecznie wspomnieć o pokazie gry **Stranglehold**, który mnie wręcz rozwalił. Wcześniej podchodziłem do tej gry jak do kolejnej nawalanki/strzelanki. No dobra, maczał w niej palce John Woo, którego cenię, ale co z tego. Tak se, głupi, myślałem. A po prezentacji wyszedłem trzymając dolną szczękę oburącz i mając wrażenie, że ktoś właśnie przywalił mi między oczy. Ludzie, to będzie **ZARABISTA** gra!!! (Szczegóły na następnych stronach.) Już sobie ostrzeżę zęby! Szczegółowo mówiąc, po tej prezentacji już ani grania w najnowszą odsłonę **Splinter Cella**, ani prezentacji doskonałego przecież **UT 2007** czy **Dark Messiah** oraz **Hellgate'a** nie zrobiły na mnie większego wrażenia. Może tylko **Haze**, z uwagi na bardzo ciekawy pomysł (trochę zatracający Dickiem i Matrixem), mógłby wytrzymać do starcia. A wspomnę jeszcze tylko o grze na motywach serialu „Desperate Housewives”. Coś jak **Sims** skrzyżowane z przygodówką. (Gry na motywach serialu „Lost” na targach nie było, ale już się robi...)

Mac Abra: Cóż, mnie nic niestety do tego stopnia nie zaszokowało. Ale mile wspominam kilka rozmaitych strategii. **Spore** – za pomysł i nieco bajkową realizację. **Company of Heroes** (coś pomiędzy **Code name Panzers** i **Close Combat**, na engine'ie sporo lepszym od tego z **Soldiers!** Bomba!). Dalej **Supreme Commander** (uśmiejecie się, ale najbardziej zaszokował mnie w tej grze niesamowity... zoom, choć wiele innych rzeczy też), **Medieval II: Total War** (tu chyba tłumaczyć nie muszę), całkowicie odnowiony najnowszy **Brothers in Arms** (na Unreal Engine 3! Super!) czy **Gothic 3. MoH: Airborne** też zapowiada się smakowicie. No i z przyjemnością obejrzałem **Wiedźmina**, bo bardzo



E3 NOMINACJE

Oto nominowane do nagród gry PC-towe

BEST OF SHOW

- BioShock
- Spore



BEST ORIGINAL GAME

- BioShock
- Spore



BEST PC GAME

- Crysis
- Enemy Territory: Quake Wars
- Hellgate: London
- Supreme Commander
- Spore



BEST ACTION GAME

- Crysis
- Enemy Territory: Quake Wars



BEST ACTION/ADVENTURE GAME

- BioShock



BEST ROLE PLAYING GAME

- Hellgate: London
- Neverwinter Nights 2
- World of Warcraft: The Burning Crusade



BEST RACING GAME

- Test Drive Unlimited



BEST SIMULATION GAME

- Microsoft Flight Simulator X
- Sid Meier's Railroads!
- Spore
- The Movies: Stunts and Effects

BEST STRATEGY GAME

- Company of Heroes
- Medieval 2: Total War
- Supreme Commander
- World in Conflict



BEST ONLINE MULTIPLAYER GAME

- Battlefield 2142
- Enemy Territory: Quake Wars
- World of Warcraft: The Burning Crusade

RPG NOWEJ GENERACJI!



„Drugiej, tak rozbudowanej gry po prostu nie znajdziecie!”

Ocena: 10/10



„Nowa generacja gier RPG stała się faktem.”

Ocena: 95%

REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl

„Największa gra RPG 2006 roku.”

Ocena: 5/6

CLICK!



Polska wersja gry.
Już w lipcu!



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



Bethesda
SOFTWARE
a ZeniMax Media company



Warto jest dla tej gry zainwestować w odpowiedni sprzęt. Oblivion jest wydarzeniem epokowym."

Ocena: 95%

GameRanking

"Oblivion to wspaniała, genialna gra RPG."

Ocena: 9/10

Play

"Bethesda nie zawiodła,
Oblivion może dostarczyć
rozrywki na całe miesiące."

Ocena: 6/6



Oficjalna polska strona The Elder Scrolls IV: Oblivion
www.oblivion.pl

The Elder Scrolls IV OBLIVION™

KŁADZIEMY NA STÓŁ
PIĘĆ ŻŁOTYCH I PÓŁ
ITAK:
WALET PIK
ROBI TIK
I W KRZYK
HOP! HOP!
BABA CZY CHŁOP?
DODAJEMY CZTERY ŚLEDZIE
I BĘDZIE.
I WOŁA SIOSTRA DANUTA
22 GROSZE MINUTA.

I w ten magiczny sposób zamieniamy 5 i pół
złotego w pakiet minut po 22 grosze sztuka.
Do zamiany na SMS-y. Wystarczy wybrać:
*115*1# i wcisnąć klawisz połączenia.

MINUTY

22 GR



HEY!

PRZEGLĄD GIER



RELACJA
TARGI
E3 2006

Przed Wami przegląd gier z E3. Naturalnie nie wszystkich. Wybraliśmy ponad 60 tych najważniejszych (ale za miesiąc ciąg dalszy! Wciąż jak nie znalazłeś tu gierki, na którą czekasz – nie desperuj!).

Żeby była jasność: pominęliśmy w nim te, o których pisaliśmy niedawno, np. Broken Sword 3, czy MoH: Airborne, a o których nic (lub prawie nic) nowego na targach nie powiedziano... lub ich całkiem nie pokazano. Pominęliśmy również te, o których dziś już pisać nie warto, bo wkrótce pojawią się ich recenzje (np. najnowszy Hitman).

I nie przejmujcie się, że o niektórych jest nie za wiele – w tym CDA chcieliśmy Wam pokazać jak najwięcej gier. Na ich szczegółowe (albo i bardzo szczegółowe) opisy przyjdzie czas w kolejnych numerach...



Aion: The Tower...	034	Faces of War	028	Scarface: The World...	057
Ancient Wars: Sparta	030	Frontlines	035	Secret Files: Tunguska	027
Ant Bully	057	Fury	050	Sega Rally Revo	057
AoE III: The WarChiefs	030	Genesis Rising	055	Shadowrun	049
Armed Assault	034	Gods & Heroes: Rome...	057	Ship, The	049
Battlefield 2142	044	Haze	049	Sid Meier's Railroad	044
BiA: Hell's Highway	031	Hellgate: London	051	Civilization IV: Warlords	059
Bioshock	054	Heroes of Annihilated...	050	Soccer Fury	041
Caesar IV	030	Just Cause	034	SUN	057
Call of Juarez	031	MageKnight Apocalypse	041	Spore	058
CivCity: Rome	035	Medieval II: Total War	059	Star Trek Legacy	049
Company of Heroes	028	Movies: Stunts...	037	Stranglehold	056
Crysis	036	Neverwinter Nights	045	SW EaV: Forces of...	055
Drakensang	028	ParaWorld	054	Test Drive Unlimited	041
Dungeon Runners	035	Pirates of Caribbean	037	Theatre of War	049
Dungeon Siege II: Broken...	036	Pro Evolution Soccer 2007	048	TimeShift	059
Elveon	036	Reservoir Dogs	045	UT 2007	048
Eragon	045	S.T.A.L.K.E.R.	040	Vanguard: Saga...	051
ET: Quake Wars	058	Sacred 2: The Fallen Angel	037	War Front	050
Exteel	054	Sacred Rings, The	044	Witcher, The/Wiedźmin	060
F.E.A.R.: Extraction...	031	Sam Suede...	027		



Gatunek: przygodówka
 Producent: The Adventure Company
 Data wydania: jesień 2006
 Internet: www.tunguska-game.com



SECRET FILES: TUNGUSKA

Meteoryt tunguski to jedna z bardziej intrygujących zagadek zeszłego wieku. A choć podczas grania w nową przygodówkę The Adventure Company prawdy objawionej nie poznamy, miłośnicy łamania głowy mają na co czekać.

Bohaterką gry jest Nina, której ojciec zaginął zajmując się zagadką „meteorytu”. Pomagać jej będzie kolega ojca, Max Gruber. Wspólne przygody rozpoczną w Berlinie, ale poszukiwania doprowadzą ich między innymi na Antarktydę, w tym czasie okaże się też, że materiałami zebranymi przez jej ojca interesuje się również parę innych osób... Na targach gra wyróżniała się (przynajmniej pośród innych przygodówek, bo jeśli chodzi o stronę techniczną, gatunek ten żyje własnym – mocno ślimaczym – życiem) dobrym połączeniem prerenderowanych tel z trójwymiarowymi modelami postaci, a także płynną i realistyczną animacją oraz dynamicznym oświetleniem.

Interfejs to typowy przygodówkowy point & click, a że sama fabuła zapowiada się całkiem przyjemnie – cóż, wygląda na to, że EGM będzie miał kolejnego pretendenta do tytułu „przygodówki roku”. [AI]

SAM SUEDE: UNDERCOVER EXPOSURE

Jeśli cokolwiek mogło brakować na E3 2006, to niespodzianek. Jedną z naprawdę nielicznych było ujawnienie planów „przywrócenia humoru grom komputerowym”. Innymi słowy: ogłoszenie pierwszych informacji na temat Sam Suede: Undercover Exposure – nowego projektu twórcy postaci Larry'ego Laffera – Ala Lowe'a! Jak na chwilę składki szczegóły dotyczące nowego wcielenia Larry'ego (prawa do postaci ma Vivendi Games, jednak po niedawnej nieudanej Magna Cum Laude nie sposób chyba liczyć na ciąg dalszy) są nadzwyczaj nieliczne, jednak... pewnie. Bohaterem gry – „action comedy” w najlepszym stylu – jest tytułowy Sam Suede. Nie jest lowelasek-nieudacznikiem jak Larry, to bardziej typowy szaraczek niż namaszczony przez los bohater.

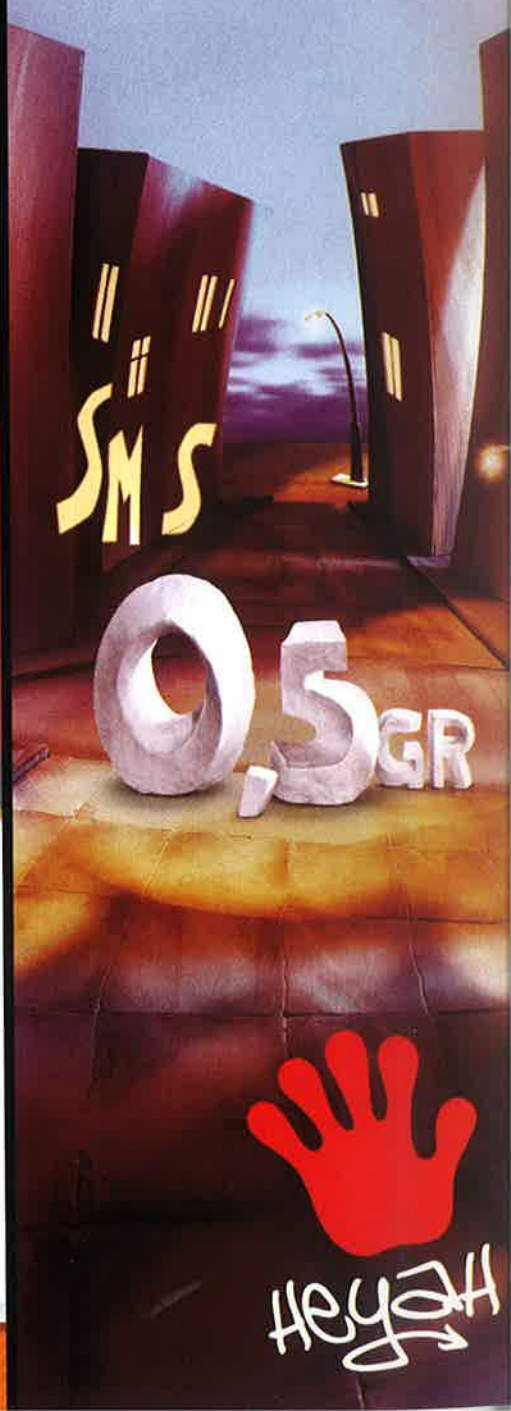
Gatunek: adventure
 Producent: iBase Entertainment
 Data wydania: 2007
 Internet: www.ibaseentertainment.com

Nie znaczy to jednak, że nie będzie mieć swoich pięciu minut – okazja nadarzy się podczas Mystery Week Fantasy Camp na Extasy Island, gdy w tajemniczy sposób padnie pierwszy prawdziwy trup...

Niestety, na pełną ekspozycję bieliz... tj. zdradę tożsamości Sama Suede przyjdzie nam poczekać do 2007. [g.]

PRZYNOSI NAM WÓŁ
 PIĘĆ ZŁOTYCH I PÓŁ
 I SIĘ, ZACZYNA:
 DZIEWCZYNA
 SIADA DO PIANINA
 I SIĘ, ZACINA
 KURKA! KURKA!
 KILOMETR SZNURKA,
 DODAJEMY ŚPIOCHY
 I MAJCIOCHY W GROCHY
 I OGŁASZA SYN DOBOSZA
 ESEMESY PO PÓŁ GROSZA

I w ten magiczny sposób zamieniamy 5 i pół złotego w pakiet SMS-ów po pół grosza sztuka. Do zamiany na minuty. Wystarczy wybrać: *115*1# i wcisnąć klawisz połączenia.



COMPANY OF HEROES

Kiedy za tworzenie RTS-a biorą się autorzy cyklu Homeworld i Warhammer 40K: Dawn of War, miłośnicy tego gatunku mogą tylko zacięć ręce. A reszta pecetowej braci też ma odrobinę satysfakcji, że i na blaszakach są gry, o jakich konsolowcy raczej nie mogą (póki co?) marzyć. Akcja CoH toczy się będzie podczas drugiej wojny światowej, a wszystko rozpocznie się oczywiście od lądowania w Normandii. To jednak jedyny punkt wspólny z innymi tego typu grami.

To, z czego Relic jest szczególnie dumne, to fakt, że nie ma w tej grze niczego, czego nie można by zniszczyć. Począwszy od pojazdów, poprzez budynki, na zmianie ukształtowania terenu kończąc – dla dzielnych żołnierzy i ich dział nie będzie rzeczy niemożliwych. Kolejnym istotnym novum jest to, że jednostki zachowywać się będą nie jak beznójdzie istoty czekające na rozkaz, ale jak żywi ludzie, potrafiący analizować sytuację i wykorzystywać przewagę dawaną przez otoczenie. Oczywiście wrogowie nie będą tu gorsi. Na ucztę dla oczu i emocji poczekać już niedługo – premiera za kilka miesięcy. [Q]



FACES OF WAR

Pamięć Soldiers: Ludzie Honoru z jej niesamowitym engine'em graficznym, superfizyką i niezbyt fajną kampanią a la Commandos? Faces of War to jej nie do końca formalny sequel – zmiana wydawcy pociągnęła za sobą konieczność zmiany tytułu (zresztą na jednej zmianie się nie skończyło, bo w tym czasie nazywała się także Outfront II).

Gatunek: RTS
 Producent: Best Way
 Data wydania: jesień 2006
 Internet: www.facesofwargame.com

Oblicza Wojny mają ogromną szansę zatrzeć tamto niezbyt fajne wrażenie. Zostawiono bowiem niesamowity engine graficzny, zmieniono za to podejście do wojny. Nadal będziemy wprowadzić kierować małym oddziałem (nie bawiąc się w żadną ekonomię), tym razem jednak będzie on częścią znacznie większych sił. Innymi słowy, weźmiemy udział w normalnych, dużych starciach na frontach drugiej wojny światowej, jednak choć uczestniczyć w nich będą setki żołnierzy, kontrolować będziemy tylko garstkę z nich – odpowiedzialność za resztę spocznie w rękach AI. Zmiana to może niewielka, ale w praktyce... Większość osób, które miały szansę zagrać w dwie dostępne już misje, nie kryło swego zachwytu! To może być jeden z największych RTS-opodobnych hitów tego roku!

Może, o ile twórcom nie przyjdzie nic głupiego do głowy... Bo Soldiers w końcu też zapowiadało się świetnie, a wyszło jak zwykle... Oby tym razem się udało, bo ten engine zasługuje na przełomową grę. [AI]



Gatunek: RPG
 Producent: Radon Labs
 Data wydania: koniec 2007
 Internet: www.drakensang.com

DRAKENSANG: THE DARK EYE

Kojarzycie trylogię Das Schwartz Auge? Z drużyną, nad którą miało się pełną kontrolę, turową walką, bardzo dużymi możliwościami rozwoju postaci i wciągającą fabułą? Nie! A Baldur's Gate? Drakensang to z jednej strony kontynuacja tamtej świetnej trylogii, z drugiej zaś BG w 3D, bo taki właśnie cel postawili przed sobą twórcy.

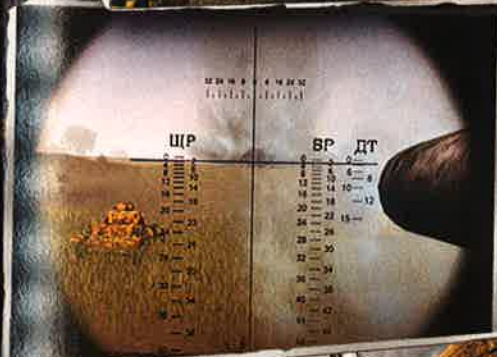
Zapowiadają oni równie rozbudowaną interakcję z NPC-ami i wciągającą fabułę (skrypt napisany przez autorów książek osadzonych w bardzo popularnym w Niemczech świecie DSA liczy ponad 1000 stron!), pełną kontrolę nad drużyną, rozbudowany system rozwoju postaci, aktywną pauzę i grafikę (okolice będziemy obserwować w TPP) na poziomie Obliviona. Do tego żywy świat z zajmującymi się własnymi sprawami NPC-ami, miasta liczące nawet 3000 mieszkańców i żywcom przeniesione na ekran XIV-wieczne budowle z zamkami włącznie.

Że to zbyt piękne, by było prawdziwe? Cóż, warto trzymać za twórców kciuki, bo to jeden z bardzo niewielu RPG-ów, który ma szansę pogodzić superwygląd z rozbudowaną fabułą i taktycznym podejściem do walki. Co z tego jednak wyjdzie, do wiemy się w najlepszym razie dopiero za półtora roku. [AI]

NASTAŁA NOWA JAKOŚĆ WŚRÓD WIELOOSOBOWYCH STRZELANIN WOJENNYCH!

RED ORCHESTRA™

OSTFRONT 41-45



- weź udział w ogromnym konflikcie zbrojnym, który miał miejsce na Wschodnim Froncie II wojny światowej;
- opowiedz się za jedną z dwóch stron konfliktu – niemiecką lub radziecką;
- użyj jednej z dziesiątek broni z realistycznie odwzorowanego arsenału, wsiądź za kierownicę ciężarówek, jeepów lub pokieruj swoim własnym batalionem czołgów;
- walcz w sieci z graczami z całego świata lub trenuj lokalnie na komputerze szlifując swoje umiejętności;
- profesjonalna polska wersja z napisami lub angielska do wyboru w rewolucyjnej cenie **29,90 PLN** już w lipcu!

„Wojna na całego. Światowy konflikt to nie strzelanie do tekturowych tarcz. Red Orchestra w końcu przełamuje utarte, nudne schematy!”

GameRanking – 90%

„Producent Tripwire może czuć się dumny z Red Orchestra: OstFront '41-45, gry która kończy ze schematem płowych strzelanek i pokazuje, w co każdy prawdziwy miłośnik FPS powinien od teraz grać?”

GameSpy – 80%

Oceny:

- IGN - 85%
- GameSpot - 79%
- PC Gamer UK - 83%
- Worth Playing - 86%

Już w lipcu!



<http://www.redorchestragegame.com/>



Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2006 Tripwire Interactive. Bold Games and the Bold Games logo are registered trademarks of Destineer, Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2006, Epic Games, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Co-published and distributed by 1C Company.

ANCIENT WARS: SPARTA

Choć moda na wskrzeszanie historii starożytnej powoli wygasa, wciąż pojawiają się nowe i niezłe zapowiadające się gry, które cofają czas o tysiące lat. Gra WorldForge zapoczątkowuje cykl Antycznych Wojen. Na dobry początek mamy możliwość przejąć kontrolę nad legendarnymi spartańskimi wojownikami. Pozwala to mieć nadzieję na stoczenie walki pod Termopilami... Może tym razem uda się zatrzymać Persów?

Gra będzie strategią czasu rzeczywistego o istic epickim rozmachu. Gigantyczne walki toczone na lądzie i na morzu, w których nie będzie żadnych limitów kontrolowanych jednocześnie jednostek, zapowiadają się rewelacyjnie. Tym bardziej że – jak niebezpiecznie chwalą się autorzy – pod względem grafiki Ancient Wars śmiało może stawiać w szranki z najnowszymi FPS-ami. Nawet jeśli jest w tym nieco przesady, to nie aż tak wiele, jak mogłoby się wydawać.

Gra pozwoli rozegrać trzy kampanie (każda z perspektywy innej nacji), na które składa się 30 misji. W króla Leonidasa wcielamy się jeszcze w tym roku. [Q]

Gatunek: RTS
Producent: WorldForge
Data wydania: III kwartał 2006
Internet: www.playlogicgames.com



Gatunek: RTS
Producent: Ensemble Studios / MS Game Studios
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.ageofempires3.com

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

Wprawdzie WarChiefs to tylko dodatek do AoE III, ale zapowiada się smakowicie, zwłaszcza dla miłośników Indian, którym został poświęcony.

Ujrzymy w nim trzy nowe strony, w tym Siusów i Irokezów – trzeciej poki co nie ujawniono. Ale to nie jedyne zmiany. Rolę europejskiej stolicy przejmie na przykład Rada Starszych. Będzie dysponowała bardzo podobnymi możliwościami, a dodatkowo także kilkoma zupełnie nowymi, niedostępnymi dla najeźdźców (ci jednak kilka nowych kart też dostaną). Indianie nie będą także budowali stolicy. Jej rolę przejmie plemienne ognisko, które dzięki tańczącym wokół mieszkańców będzie np. dawało bonusy do zdobywanego doświadczenia czy przyspieszało szkolenie nowych jednostek.

Kolejna zmiana to sami wodzowie, zastępujący rolę zwiadowców: dzięki umiejętnościom specjalnym (zwiększenie wytrzymałości najbliższych jednostek, szybkości ich poruszania się konno czy możliwości przeciągnięcia na własną stronę dzikich zwierząt) będą oni przydatni nie tylko na początku gry, ale również w wielkich bitwach na końcu. Poza tym mamy się jeszcze spodziewać dodatkowej kampanii z 15 scenariuszami, kontynuującej sagę rodu Black, a wszystko to już (lub dopiero) jesienią! [AI]



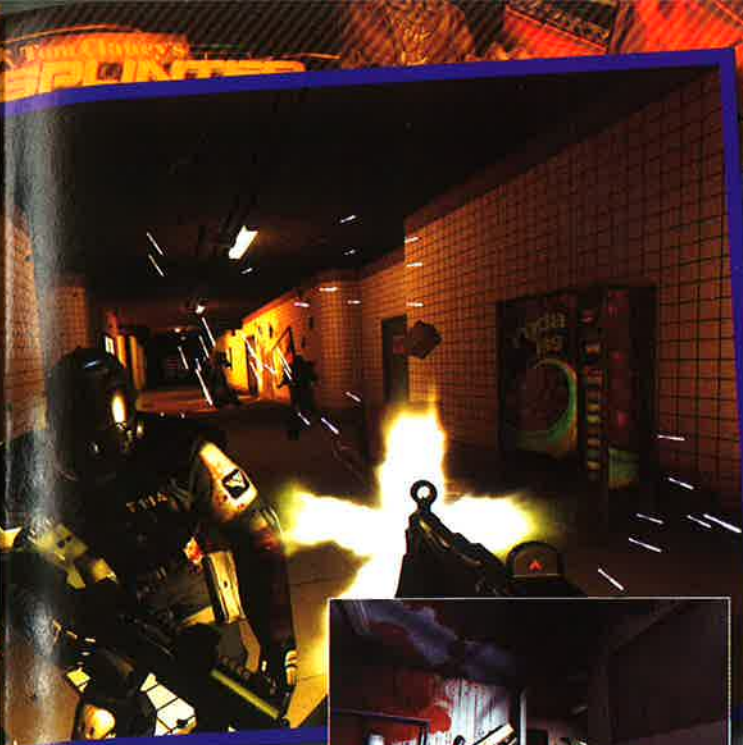
CAESAR IV

Od premiery trzeciej odsłony serii upłynęło osiem długich lat. Już niebawem dowiemy się, czy warto było tyle czekać na jej kontynuację.

Gra pozostanie oczywiście wierna sprawdzonemu założeniu. Ponownie zajmiemy się rozbudową miasta, zaspokajaniem potrzeb mieszkańców i zarządzaniem rzymską prowincją. Główną różnicą (prócz oprawy) pomiędzy 3 i 4 częścią będzie poziom sztucznej inteligencji mieszkańców. Teraz każde z nich będzie miało swoje zadanie, np. jako pochodnia jego zarobków, majątków, dostępnego mu jedzenia itp. Oczywiście zachowany zostanie podział na klasy, z których najniższa zasubstancja będzie przy pracach fizycznych, średnia zajmować się będzie np. medycyną, natomiast patrycjusze będą płacić podatki i łączyć na miasto (w uproszczeniu). Gra ukończona jest w około 85%, a już prezentuje się niezwykle atrakcyjnie. Miasto jest bardzo realistyczne i pełne szczegółów – odpowiednie ustawienie kamery pozwoli obserwować poczynania pojedynczych mieszkańców i ocenić ich przydatność dla metropolii oraz nastroj. Zarządzanie miastem oczywiście zostało rozbudowane względem poprzedniej części. Twórcy nanoszą obecnie ostatnie szlify i dopracowują całość. [CormaC]

Gatunek: strategia
Producent: Tilted Mill
Data wydania: wrzesień 2006
Internet: www.caesariv.com





FEAR: EXTRACTION POINT

Gatunek: FPS
Producent: Monolith Productions
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.whatisfear.com

Jak przystało na prawdziwy sequel, grę rozpoczęliśmy w momencie zakończenia pierwszego FEAR. W ruinach zniszczonego miasta powracamy do walki z uwolnioną Almą i jej podwładnymi. Extraction Point zaferuje fanom kolejne lokacje, broń oraz nowych wrogów. Sądząc po zaprezentowanych obrazkach, gra będzie równie krwawa i dynamiczna jak „jedyńka”. I oczywiście tak samo, a może nawet bardziej mroczna. Liczymy, że Extraction Point okaże się równie miłą niespodzianką jak FEAR rok temu. [eld]



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Mądry programista po szkodzi – chciałoby się rzec patrząc na to, co Ubisoft chce zmienić w Hell's Highway. Wreszcie ktoś w firmie puknął się w czoło i stwierdził „dlaczego tak bardzo krytykują nasz jakże doskonały tryb multiplayer z botami”? Tak, wreszcie doczekamy się w BiA trybu multiplayer, w którym zagramy z żywymi graczami. W trybie single player otrzymamy do dyspozycji trzecią sekcję, tym razem może to być ekipa z bazooką lub moździerzem. To chyba największe zmiany w Hell's Highway, bo reszta pozostaje po staremu. Dalej kierujemy poczynaniami żołnierzy ze 101 Powietrzno-Desantowej, tym razem podczas operacji Marker-Garden. Po prostu mają oczywiście uleć grafika i dźwięk. [eld]

Gatunek: FPS
Producent: Gearbox Software
Data wydania: I kwartał 2007
Internet: www.hellshighwaygame.com



CALL OF JUAREZ

Gatunek: FPS
Producent: Techland
Data wydania: wrzesień 2006
Internet: www.callofjuarez.com

Nadzieja białych, znaczy Polaków, na zaistnienie w świecie gier. O grze wrocławskiego Techlandu (a jakże, jesteśmy z tego dumni!) pisaliśmy niedawno przy okazji opisywania wrażeń z bety. Mieliliśmy przy tym bardzo mieszane uczucia, ale... sygnowane logo Ubisoftu Call of Juarez daje nam pewną gwarancję, że na półki sklepowe trafi produkt ukończony. Dla przypomnienia: Call of Juarez jest westernowym FPS-em z ciekawym pomysłem podzielenia wprowadzenia do rozgrywki dwu skrajnie różnych postaci: impulsywnego i brutalnego Raya oraz skrytego, cichego Billego. Obaj mają inne umiejętności, posługują się inną bronią, są jak woda i ogień. Autelem Call of Juarez ma być również multiplayer, z kilkoma trybami rozgrywki do wyboru. A cały Dzik Zachód

zobaczymy w oprawie graficznej opartej na silniku Chrome. [eld]



W ROLACH GŁÓWNYCH:

AGNIESZKA
GROCHOWSKA

JAKO ZOÉ CASTILLO

EDYTA
OLSZÓWKA

JAKO APRIL RYAN

JAROSŁAW
BOBEREK

JAKO KRUK

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY PRZYGODOWEJ
„THE LONGEST JOURNEY: NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ”



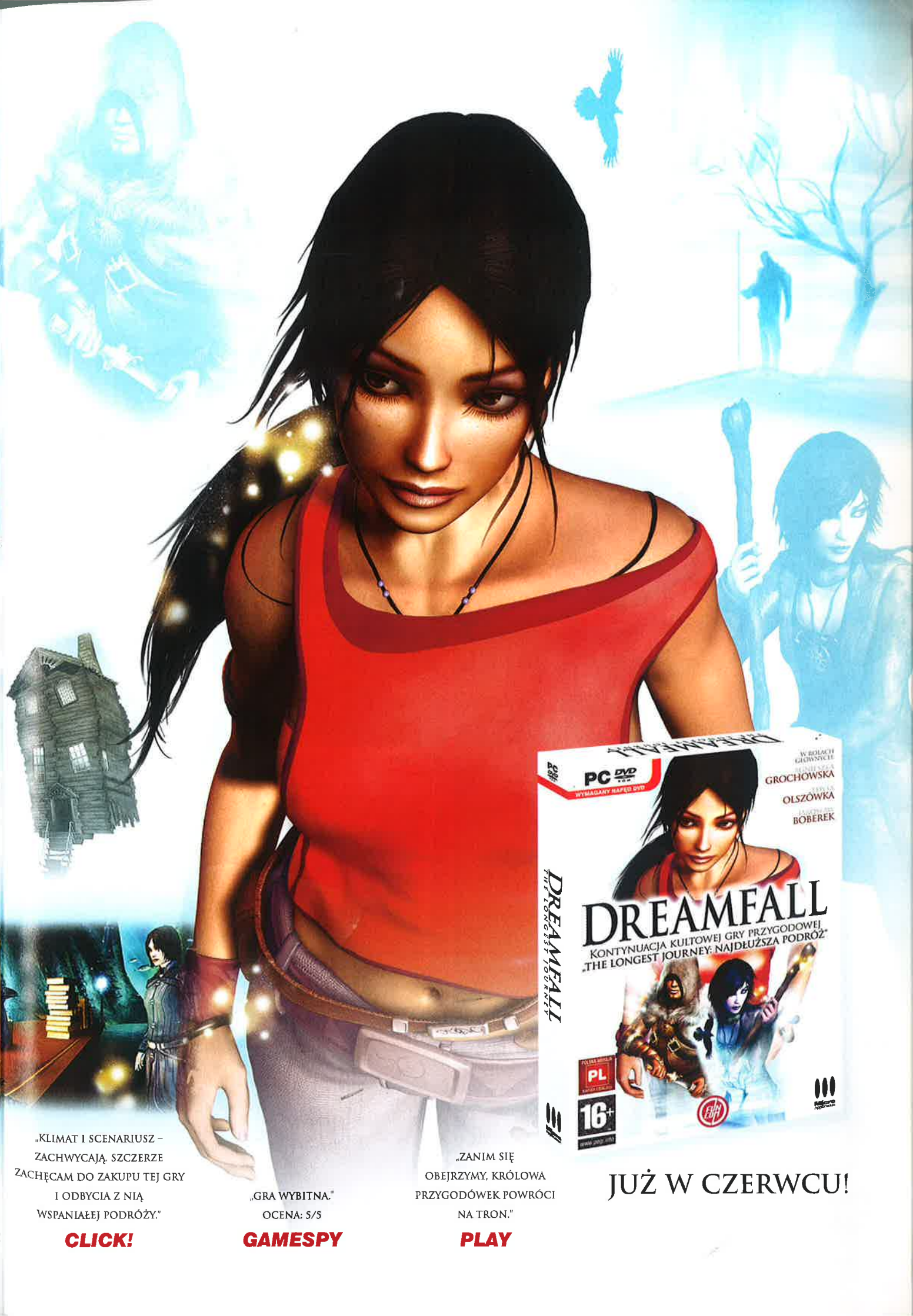
UWOLNIJ
WODZĘ FANTAZJI
I PRZEŻYJ NIESAMOWITĄ
PRZYGODĘ!



OFICJALNA POLSKA STRONA:
WWW.DREAMFALL.PL



© 2006 Funcom. Opracowane przez Micro Application. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.



„KLIMAT I SCENARIUSZ –
ZACHWYCAJĄ. SZCZERZE
ZACHĘCAM DO ZAKUPU TEJ GRY
I ODBYCIA Z NIĄ
WSPANIAŁEJ PODRÓŻY.”

CLICK!

„GRA WYBITNA.”
OCENA: 5/5

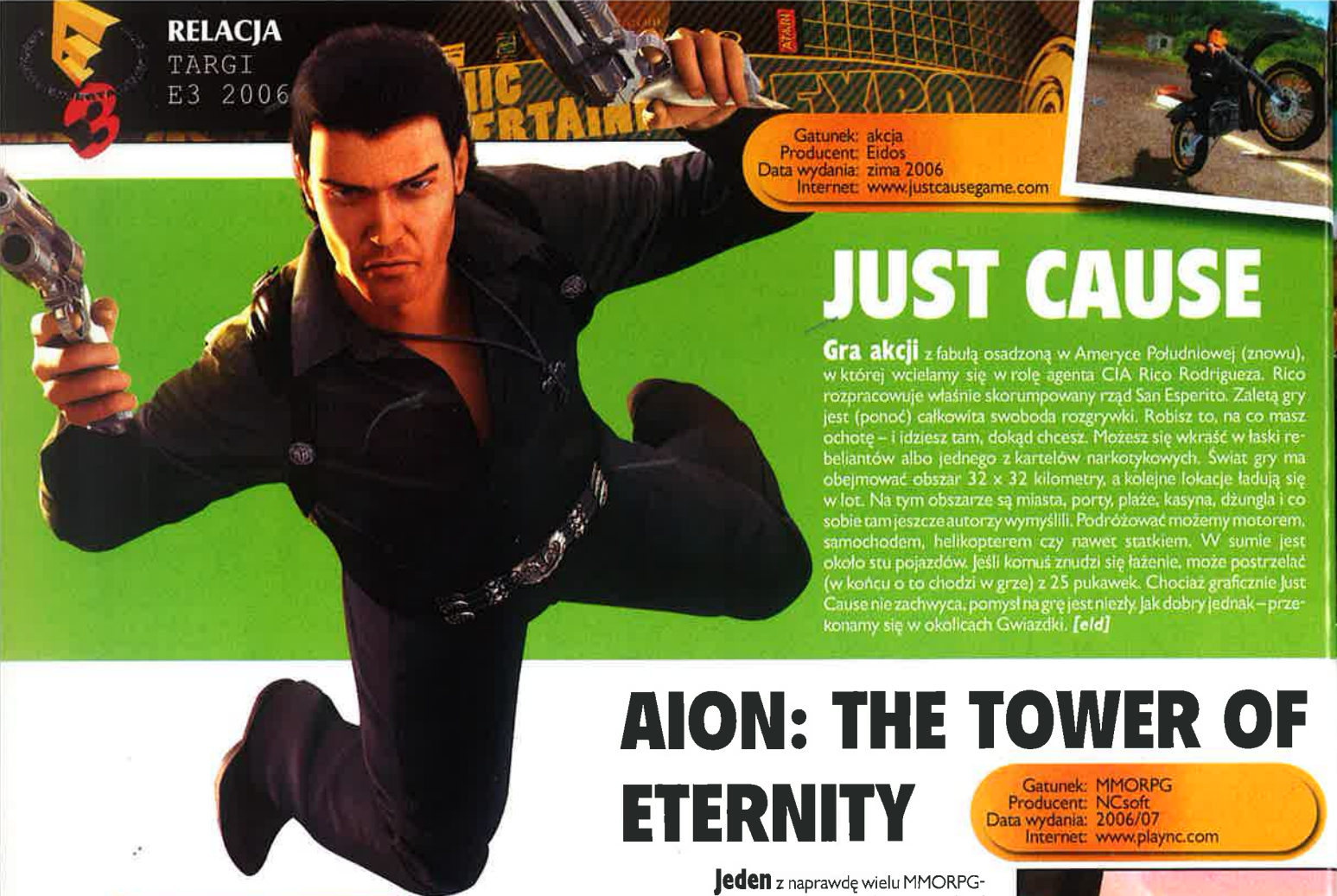
GAMESPY

„ZANIM SIĘ
OBEJRZYM, KRÓLOWA
PRZYGODÓWEK POWRÓCI
NA TRON.”

PLAY



JUŻ W CZERWCU!



Gatunek: akcja
Producent: Eidos
Data wydania: zima 2006
Internet: www.justcausegame.com

JUST CAUSE

Gra akcji z fabułą osadzoną w Ameryce Południowej (znowu), w której wcielamy się w rolę agenta CIA Rico Rodriguez. Rico rozpracowuje właśnie skorumpowany rząd San Esperito. Zaletą gry jest (ponoć) całkowita swoboda rozgrywki. Robisz to, na co masz ochotę – i idziesz tam, dokąd chcesz. Możesz się wkręcić w łaski rebeliantów albo jednego z kartelów narkotykowych. Świat gry ma obejmować obszar 32 x 32 kilometry, a kolejne lokacje ładują się w lot. Na tym obszarze są miasta, porty, plaże, kasyna, dżungla i co sobie tam jeszcze autorzy wymyślili. Podróżować możemy motorem, samochodem, helikopterem czy nawet statkiem. W sumie jest około stu pojazdów. Jeśli komuś znudzi się łazenie, może postrzelać (w końcu o to chodzi w grze) z 25 pukawek. Chociaż graficznie Just Cause nie zachwyca, pomysł na grę jest niezły. Jak dobry jednak – przekonamy się w okolicach Gwiazdki. **[eld]**

AION: THE TOWER OF ETERNITY

Gatunek: MMORPG
Producent: NCsoft
Data wydania: 2006/07
Internet: www.plaync.com

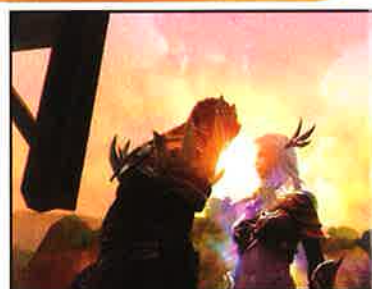
Gatunek: FPP
Producent: Bohemia Interactive
Data wydania: 3 kwartał 2006
Internet: www.armedassault.com

ARMED ASSAULT

AA wygląda – wypisz, wymaluj – jak druga część Operation Flashpoint i najprawdopodobniej nią zostanie, podczas gdy przyszłość oficjalnej kontynuacji stoi pod znakiem zapytania. Oprócz charakterystycznej realistycznej grafiki, AA zaoferuje nam bardzo szczegółowe pole walki o niespotykanych dotąd rozmiarach (obszar o powierzchni 250 mil kwadratowych!). Pojawia się również duże miasta i możliwość wchodzenia do budynków. Ponad 50 typów broni (strzelecka, raketowa, przeciwpancerna) i 40 pojazdów (czołgi, BVP, śmigłowce) zadowolą nawet największych malkontentów. Agresywny i wymagający przeciwnik będzie potrafił symulować odwrot, aby wciągnąć gracza w zasadzkę. Autorzy zaznaczają, że ich celem jest stworzenie jak najbardziej realistycznego pola walki, takiego, na którym będzie można wykorzystać efekt osłepienia wroga zachodząc go od strony słońca, za sprawą spłoszonego stadka ptaków zorientować się, że w okolicy przebywa patrol, albo wyznaczyć kierunek marszu na podstawie obserwacji gwiazd. Najlepszą rekomendacją niech będzie fakt, że opracowane przez Bohemia Interactive algorytmy (Virtual Battlespace) są podstawą symulatorów bojowych przeznaczonych dla australijskiego wojska. **[PK.]**

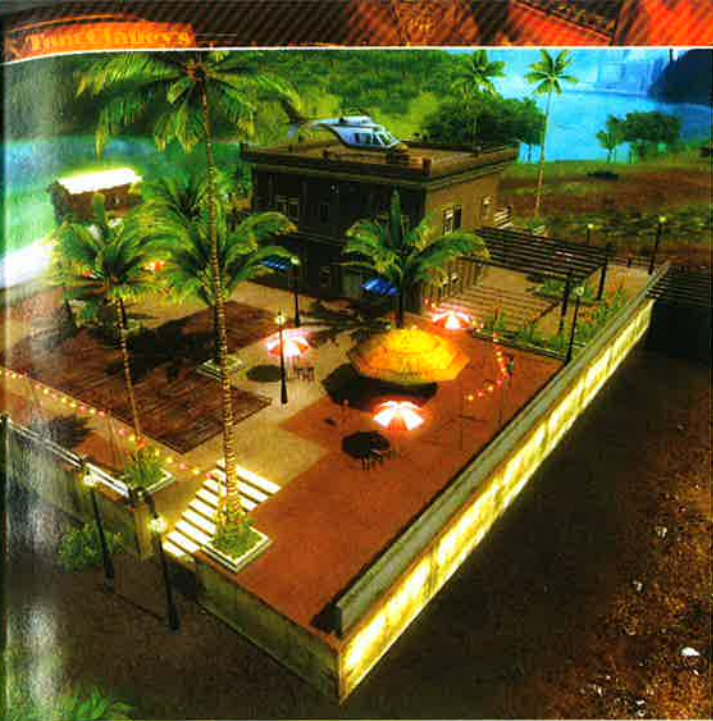


Jeden z naprawdę wielu MMORPG-ów zaprezentowanych na targach, ale kto wie, czy nie najładniejszy. Screeny prezentują się lepiej niż te z Obliviona i Guild Wars razem wzięte. Nic zresztą dziwnego, skoro gra powstaje na silniku Crytek, czyli FarCry'a. Zważywszy na to, możemy być pewni realizmu otoczenia i przepychu efektów, chociażby pogodowych. Pytanie tylko, czy tak piękny świat może istnieć w Internecie i czy Aion jest w stanie odebrać graczy dwóm tuzom, czyli WoW i GW? Świat Aion jest podzielony na dwie rasy: Upadłych i Wybrańców. Rola bufora pomiędzy terytoriami obu pełni tytułowa wieża. Otwarcie wrót do niej spowoduje, że świat zostanie zaatakowany przez smoki, zamknięte do tej pory w otchłani. I w tej chwili do gry wkracza gracz. Pod względem rozgrywki gra ma przypominać WoW. W poczynaniach gracz ma być równie swobodny – będzie decydował o przebiegu życia pod kątem PvE i PvP. Nie zabraknie rozwiniętej ekonomii oraz układów „towarzyskich”. Będzie możliwe zawieranie sojuszy pomiędzy gildiami, rasami, a nawet serwerami. Zapowiada się znakomicie, choć czy to



będzie prawdziwy MMORPG jak WoW czy też pseudo MMORPG jak GW, przekonamy się za jakiś czas. **[eld]**





CIVCITY: ROME

Co wyjdzie z połączenia Stronghold'a i Civilization? CivCity – bo to ona jest tak reklamowana – zapowiada się w każdym razie ciekawie. Ostatnia Civ była przecież wielkim hitem, a to właśnie na tej technologii bazuje wspólne przedsięwzięcie Firefly Studios i Firaxis.

Powiązania widać na każdym kroku: gracz będzie tutaj nie tylko wyznaczał drogi i planował budowlę, ale także – jak w Cywilizacji – zarządzał rozwojem technologicznym czy stawiał Cudy Świata. Zmieni się natomiast podejście do mieszkańców – nie będą to już anonimowe figurki, tylko symy z własnymi zajęciami, rodzinami i domostwami, do których też zresztą będzie można zaglądać, by np. obserwować narady polityków czy trening gladiatorów. Nie będzie na to jednak zbyt wiele czasu, bo do naszych zadań będzie również należało zapewnienie miastu (w sumie będzie ich wiele, ale naraz zajmować będziemy się tylko jednym) żywności i bezpieczeństwa, a mieszkańcom dobrych warunków do życia.

Potencjał gra ma duży, a już niedługo dowiemy się, czy wyjdzie z tego coś więcej niż tylko ciekawa zapowiedź. **[AI]**

DUNGEON RUNNERS

Kolejna gra spod skrzydeł NCsoftu i... kolejny MMORPG. Tym razem nie tak wspaniały wizualnie, ale być może nadrobi to fabułą i pasjonującą rozgrywką. Gracz w pojedynkę lub w grupie będzie przemierzał



Gatunek: MMORPG
Producent: NCsoft
Data wydania: zima 2006
Internet: eu.dungeonrunners.com



niebezpieczne, pełne potworów podziemia, co wskazuje na to, że grze bliżej do Guild Wars niż do WoW, w których zamknięte instancje są tylko częścią gry. Przy czym te przed każdym wejściem będą losowo tworzone i za każdym razem instancja będzie zasiedlona innymi potworami oraz inaczej zbudowana. Niektóre będą małe – wystarczy 15 minut do ich ukończenia, inne z kolei zajmą nam kilka godzin. Pozostałych graczy będziemy spotykać w miejscach do tego wyznaczonych i tam będziemy się zbierać w party. Do wykonania około 50 questów. W razie powodzenia Dungeon Runners twórcy już zapowiadają stopniowe dodawanie nowych instancji, potworów i itemków. **[eld]**

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Kaos Studios – twórcy moda Desert Combat do Battlefield 1942 – pracują nad własnym taktycznym shooterem osadzonym w niedalekiej przyszłości i projektowanym z myślą o konsolach nowej generacji oraz PC.

Choć akcja rozgrywać się ma w roku 2024, grę projektowano w oparciu o dzisiejsze realia – tyczą się to m.in. sprzętu (przy czym dostępne będą modele, które obecnie nie przeszły jeszcze z desek kreślarskich na pola bitwy). Wylądujemy w świecie, w którym wyczerpały się zasoby surowców energetycznych, nastąpiła globalna zapaść, a świat podzielił się na dwa obozy – Koalicję Zachodnią oraz Przymierze Czerwonej Gwiazdy (sytuacja jakby skądś już znana... swoją drogą, ciekawe, po której stronie barykady autorzy widzą Polskę).

Kaos wprowadził do gry coś, co nazwać można systemem dynamicznej linii frontu – podczas każdego starcia działania koncentrować się będą w określonym punkcie mapy, którego przemieszczanie zależne będzie od postępów drużyn. W każdym momencie zespoły będą miały do wykonania kilka celów, przy czym realizować je będą mogły w dowolnej kolejności. Do rozgrywki włączone zostaną pewne elementy CRPG – członkowie zespołu będą się rozwijać w miarę nabywania na polu bitwy doświadczenia. Gra ma kłaść nacisk na współpracę – „rambowanie” nie ułatwi odniesienia zwycięstwa (może co najwyżej utrudni). Developerzy rozpoczęli projektowanie od kampanii single player (miła wiadomość w dobie nastawienia na rozgrywkę sieciową), ale oczywiście pogramy też online. **[CormaC]**

Gatunek: shooter taktyczny
Producent: Kaos Studios
Data wydania: nieznana
Internet: www.frontlineswar.com



DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

Cztery

rozdziały, czterdzieści godzin zmagani w obronie zagrożonego zagładą świata, a wszystko to na darmo. Świat pograżył się w ciemności... ale nie oznacza to na szczęście końca nadziei ani tym bardziej przygód naszych bohaterów.

Gatunek: RPG
Producent: Gas Powered Games
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.gaspowered.com/ds2

Do Aranny i knowań Mrocznego Czarodzieja powrócimy w dodatku. Oferować ma on dziesięć godzin nowego rozdziału, pięć godzin opcjonalnych questów, powrót nieobecnych w „dwójce” krasnoludów (ponoć zresztą na nich się nie skończy), czterdzieści nowych bestii, dwie nowe klasy postaci łączące magię z mieczem i nowymi zdolnościami specjalnymi, a do tego świat, którego nie udało się uratować. Oznacza to dużo mroczniejsze klimaty, masę dziwnych podziemi, martwe lasy, potwory dotknięte chaosem w rodzaju wielkiego, świecącego pajaka tudzież humanoida z rogami...

Wszystko to brzmi bardzo interesująco, więc jeśli „dwójka” trafiła w twój gust, a do tego szukasz powodu na pozbycie się dobrego nastroju (dodatek ponoć wprost promieniuje nastrojem przygnębienia) – cóż, Broken World będzie jednym z lepszych, tym bardziej że przy okazji można będzie jeszcze jakiegoś demonowi czy innemu potworowi z Doomu rodem połamać kości. [AI]



ELVEON

Gatunek: Akcja/RPG
Producent: 10tacle Studios
Data wydania: połowa 2007
Internet: www2.elveon.net

Elveon to inaczej Księga Elfów. Podczas rozgrywki w ramach tej mieszanki gry akcji i RPG poznasz dobrze kulturę tej jakże pięknej rasy jedynych prawdziwych potomków bogów. Wcielisz się w postać elfickiego wojownika, którym przemierzysz fascynujący świat, odwiedzisz wielkie miasta i ruiny, a także cofniesz się w czasie, by stoczyć legendarne bitwy elfów, obserwując akcję oczami dawnych bohaterów. Dotrzesz w ten sposób do samych korzeni swej rasy...

Całą tę zawiłą intrygę poznawać będziesz, obserwując plecy swojego bohatera i nader często sięgając po miecz. Oczywiście pojawią się również elementy zwiedzania okolicznych terenów i pozyskiwania przedmiotów oraz zadań dodatkowych, ale ogólny ciężar rozgrywki położony zostanie raczej na walkę. Ta odbywać się będzie głównie przy użyciu broni białej, najczęściej jeden na jednego, choć zdarzą się też większe potyczki. W miarę postępów w grze kierowana postać będzie zyskiwać nowe umiejętności, by w końcu stać się mistrzem w posługiwaniu się jedną z czterech rodzajów klas broni. Wszystko to oczywiście przyprawione znakomitą grafiką i ujęciami żywcem wziętymi z kina.

Elficki „Kill Bill” wyjdzie na nextgenowe konsole i PC w pierwszej połowie przyszłego roku. Już warto zacierać rękojeści. [Q]



Gatunek: FPS
Producent: EA Games
Data wydania: IV kwartał 2006
Internet: www.crysis-game.com

CRYSIS

Crysis na targach E3 zachwycił niemal wszystkich, ale jako jeden z nielicznych dziennikarzy, którzy widzieli grę w akcji już wcześniej, czułem się nieco zawiedziony. Crytek mógł zaprezentować coś, nawet przygotowany wcześniej filmik, co rozbudziłoby apetyty graczy – bracia Yerli (obecni na E3 w komplecie) jednak postanowili, że gra obroni się sama i udostępnił zwiadowcom dwie sekwencje, które można było rozegrać samemu. Jedną z nich niestety już widziałem (pisałem o tym w temacie numeru miesiąc temu), dlatego... byłem o połowę mniej zachwycony niż reszta zwiadowców. Nie zmienia to jednak stanu rzeczy – Crysis to najciekawszy obecnie tytuł w gatunku FPS na PC. Nowy poziom to sekwencja rozgrywana w dżungli, gdzie każdy liść rzuca własny cień, każda gałązka nagina się wraz z podmuchami wiatru. Realizm tego wirtualnego świata powala – stojąc w pewnej odległości od ekranu nie sposób rozróżnić, czy widać na nim grę, czy którąś z części „Rambo”. EA pokazywało na targach wiele ciekawych gier, nie przez przypadek jednak największy tłum kłębił się przy stanowiskach z nową grą studia Crytek. Dodam jeszcze, że tuż obok Will Wright pokazywał Spore – gdyby zmierzyć zaangażowanie ludzi na metrze kwadratowym przestrzeni targowej, ten fragment South Hall wygrałby bezdyskusyjnie. [Hut]

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Wszyscy miłośnicy niczym nieskrępowanych siekanin mogą się cieszyć – Sacred 2: Fallen Angel zawita na blaszaki pod koniec 2006!

Główne zmiany względem poprzedniej części (Sacred) pojawią się w grafice i systemie rozgrywki. Autorzy zrezygnowali z rzutu izometrycznego na rzecz pełnego 3D – istnieje możliwość swobodnego operowania kamerą, a co za tym idzie – sprawniejszego eksplorowania otoczenia. Gra została wyposażona w technologię obsługującą procesor AGEIA PhysX. Co to oznacza? Zwiększony realizm zachowań przedmiotów i reakcji otoczenia na poziomie dotąd niespotykanym w grach. Modele przywodzą na myśl te z Obliviona. Tak więc od strony grafiki szykuje się ewolucja mająca na celu umożliwienie swobodnego konkurowania z hitami, takimi jak TES IV i Gothic 3. Kolejnym dużym plusem będzie rozbudowany system multiplayer, który pozwoli na dłużej zatrzymać graczy przed monitorami. Zanim twórcy zaczyną nadawać grze ostateczne szlify, nastąpi jeszcze kilka zmian, a kilka niewiadomych (jak np. fabuła) wyjaśni się. **[(c)Onan]**

Gatunek: Akcja/RPG
Producent: Ascaron
Data wydania: koniec 2006
Internet: <http://eng.sacred-game.com>



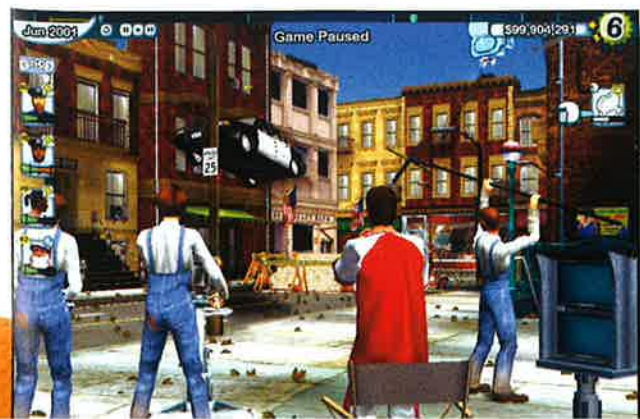
THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

Jak sam tytuł wskazuje, dodatek do The Movies koncentruje się na efektach specjalnych i popisach kaskaderskich. Jeśli brakowało ci płonących budynków, skażących z nich bohaterów lub też zawsze marzyłeś o stworzeniu własnej wersji „Godzilli” bądź „Gwiezdnego Wojen” – Stunts & Effects jest właśnie tym, na co czekałeś.

Gatunek: tycoon
Producent: Lionhead Studios
Data wydania: lato 2006
Internet: www.themoviesgame.com

Wiadomo, że na pewno pojawią się w nim nowe scenografie (miniaturowe miasta dla facetów w przebraniu potworów, bezkresny wszechświat dla miniaturowych statków kosmicznych, baraki wojskowe, dżungla czy zielone tło, które można potem zamienić np. na pustynię), kaskaderzy z osobnym budynkiem do rekrutacji i szpitalem, nowe efekty cząsteczkowe, nowe sceny i stroje czy możliwość swobodnego ustawiania kamery na planie. Do tego dochodzą sztuczki kaskaderskie (które mogą wykonywać także aktorzy – stąd ten szpital...), szkolenie kaskaderów (walka wręcz, upadki, itp.), nowe gagi (np. przy zbyt bliskim zbliżeniu na spadającą postać widać, że to przesuwa się tło, a ona stoi na jednej nodze i macha rękoma).

O zmianach w trybie kariery nic jeszcze nie wiadomo, ale już podane informacje w zupełności wystarczą, by przyszli (lub obecni) reżyserzy czy scenarzyści mieli na co czekać – na szczęście już niedługo. **[AI]**



PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

Gatunek: akcja
Producent: 7-Studios/Bethesda Software
Data wydania: lato 2006
Internet: pirates.bethsoft.com



Choć gry filmowe niezbyt często okazują się czymś więcej niż tylko próbą wyciągnięcia kasy z kieszeni fanów, w przypadku Piratów z Karaibów może być inaczej – i to właśnie dzięki ścisłym związkom z dużym ekranem.

Można by wprawdzie pisać, że najważniejsze będą dynamiczne pojedynki tudzież przeskakiwanie między postaciami, ale w tym konkretnym przypadku przegrywają one z lokacjami oraz głównymi bohaterami. Choć akcja gry osadzona została pomiędzy „Klątwą Czarnej Perty” z 2003 a „Skrzynką umarlika” mającą światową premierę 7 lipca, wśród ponad dwudziestu etapów spotkamy zarówno te znane z filmów, jak i zupełnie nowe, rzucające nowe światło na przygody Jacka Sparrowa. A co do bohaterów – ich wygląd został wiernie przeniesiony na ekran komputera, ba, Jackowi głosu użyczy nie kto inny jak sam Johnny Depp! Legolas i Elżbieta oryginalnych głosów już nie mają, ale dublerzy brzmią wystarczająco dobrze – i wystarczająco podobnie.

Czy to wystarczy, by tytuł odniósł sukces, okaże się już niedługo. Zapowiada się w każdym razie interesująco nie tylko dla fanów talentu Deppa, ale także wszystkich miłośników pirackich klimatów i bijatyk na broń białą. **[AI]**



KLASYCZNA EGZEKUCJA

LIPIEC 2006

HITMAN™

KRWAWA  FORSA

www.hitman.cenega.pl

www.hitman.com

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. */ dotyczy wersji gry na platformę PC.

Gatunek: FPS
 Producent: THQ
 Data wydania: początek 2007
 Internet: www.stalker-game.com

STALKER



Przyznam, że na prezentację gry szedłem z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony to jeden z moich cichych faworytów. Z drugiej ciągle zamieszanie związane z pre-

mierą i tym, czym w sumie ta gra ma być, mocno nadszarpięły mój kredyt zaufania dla tej produkcji.

Na samym początku producent zaskoczył zgromadzonych informacją, że tak naprawdę to gra... jest gotowa od roku. Problemem było natomiast zbalansowanie wszystkiego, co się na nią składa, w spójną i sensowną całość. Co tu owijać w bawełnę – złożoność gry zwyczajnie przerosła jej twórców. Po roku szamotania się postanowili zatem dokonać radykalnego kroku. Po prostu wywalili z gry większość z tego, co w niej miało być – tzn. dużo elementów RPG i symulacji życia. (Teraz możecie zawyć z rozpaczy i walnąć z bańki w blat stołu.)

Co to oznacza? Że gra tak naprawdę stała się ambitną, bo ambitną, ale jednak strzelaniną FPS, z dość mocno – jak na STRZELANINĘ – rozbudowanym wątkiem RPG. W każdym razie nawet na torturach nie zaliczyłbym już tej gry do gatunku RPG. Nie jest to też realistyczny FPS-symulacja w konwencji Op. Flashpoint – nasz stalker np. bez problemu łapie parę kulek na klatkę i ma się w miarę dobrze. Na pocieszenie – nie będzie to też nic w rodzaju Serious Sama, trochę głębi w niej zostało. Jest nawet sensowna fabuła z kilkoma możliwymi finałami (z oklepanym „poszukiwaniem utraconej tożsamości” przez jej bohatera). Są też elementy skradanki. Do tego gra jest (jak na FPS) długa. Autorzy zaklinają się, że jej zaliczenie wymaga minimum 40 godzin. Świat liczy uciążliwe 40 km kwadratowych, nie dzieli się na klasyczne poziomy/lewe – a tylko na świat nadziemny i podziemny (ten ostatni dużo ciekawszy i bardziej klimatyczny niż ten na powierzchni). Engine X-Ray może nie szokuje możliwościami, ale całkiem sporo oferuje (m.in. dynamiczne oświetlenie). Mimo to widać już nieco podstarzałą grafikę...

Cóż jeszcze? 30 rodzajów broni (w tym kilka unikalnych) z możliwością jej modyfikacji, całkiem przyzwoite AI wroga, industrialna muzyka (w podziemiach), możliwość używania pojazdów (i nie tylko), losowa generacja części pobocznych zadań, handel bronią i znaleziskami, tryb multi (raczej dość standardowy). Premiera ponoć jeszcze w tym roku. Ponoć...

A dlatego „ponoć”, że w trakcie kilkunastominutowej prezentacji gra zawiesiła się na amen – trzeba było resetować kompa – aż dwa razy. To daje trochę do myślenia, tak odnośnie „gry już od roku gotowej”, jak i obecnego stanu zaawansowania prac... Coś mi się zdaje, że przed nami jeszcze długa i wyboista droga do strefy, na którą pada cień Czernobyla... wierzę jednak, że kiedyś tam dojdziemy. I obyśmy nie żałowali. [McA]





MAGE KNIGHT APOCALYPSE

KA już pisaliśmy, ale w ramach szybkiego przypomnienia: rozległy świat, główny Zły (pięciogłowy smok powstały z Chaosu) z armią posłusznych mu stworów i pięciu śmiałków, którzy mają uratować zamieszkujące go nacje przed apokalipsą. Wszystko podane w formie przywodzącej na myśl Diablo – tyle że w pełnym 3D.

Gatunek: action RPG
Producent: Namco Bandai Games
Data wydania: lato 2006
Internet: www.namco.com

Gracz będzie się tutaj wcielał w rolę jednego z tych śmiałków (do wyboru elf, amazonka, krasnolud, wampirzyca i czarodziej), a co ciekawe, grę będzie można również przechodzić wspólnie ze znajomymi, z których każdy wcieli się w inną postać (nie będzie więc dwóch elfów, ale ma to swoje uzasadnienie). Do tego dochodzi rozbudowany system kombosów (także drużynowych, wymagających współpracy kilku różnych postaci – to właśnie to uzasadnienie), rozwój postaci a la Oblivion (przez korzystanie z umiejętności), masa przedmiotów i zaklęć, kupa questów oraz możliwość zmierzenia się z innymi graczami.

OK, OK – niby to nic nowego, ale na podstawie dwóch poziomów pokazywanych na E3 można powiedzieć jedno: będzie bardzo dynamicznie i ładnie. Na przełom się wprawdzie nie zanosi, ale jeśli ktoś lubi gatunek, ma na co czekać. **[AI]**

SOCCER FURY

Widzieliście może film „Shaolin Soccer” o mnichach ze znanego klasztoru, którzy postanowili grać w piłkę? Cóż, miał jedną zasadniczą wadę – wszystkie te ich nieziemskie umiejętności używane były pokojowo. Co innego w Soccer Fury.

W skrócie będzie to gra trzech na trzech na miejskich are... znaczy się boiskach do piłki nożnej. Coś a la FIFA Street, tyle że z jednym istotnym wyjątkiem – nasi dzielni chłopczy i dziewczyny poza opanowaniem piłki opanowali również walkę wręcz, a do tego ciosów używają nie tylko w celach pokojowych. Przeciwników można więc nie tylko bezkarnie popychać, ale również kopać – z półobrotu! Co również istotne, SF to gra wyłącznie sieciowa, a że jej wydawca to znany z Guild Wars NCSoft, ciekawy będzie sposób płatności. Otóż, sama gra będzie darmowa, płacić się będzie natomiast za dodatki. Za jakie, póki co nie wiadomo, ale że nasi bohaterowie mają zdobywać nowe umiejętności (tak piłkarskie, jak i związane z walką), można ich będzie samemu ubierać, tatuować, zmieniać wystrój boiska – coż, zobaczymy jeszcze, co z tego wyjdzie, bo taki system płatności wprawdzie fajnie wygląda na pierwszy rzut oka, ale jeśli bulić się będzie nie tylko za nowe tatuaże...

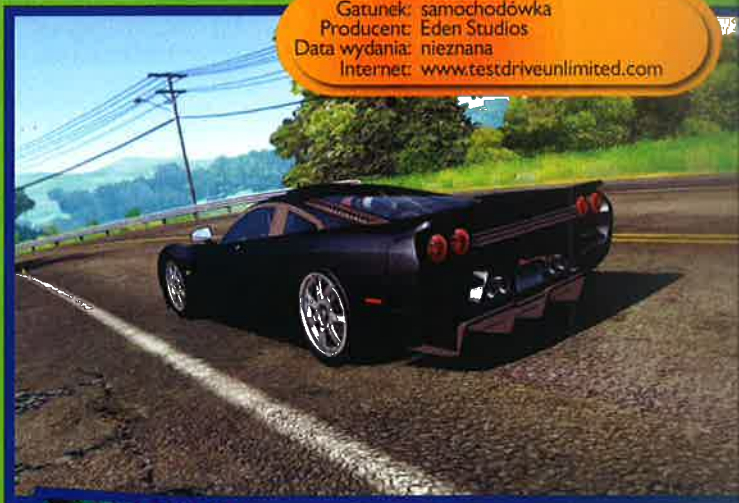
Na podjęcie decyzji wydawca jednak ma jeszcze sporo czasu, póki co bowiem data premiery została oficjalnie ustalona na 2007. **[AI]**

Gatunek: sportowa
Producent: Digital Legends Entertainment
Data wydania: 2007
Internet: www.soccerfury.com



TEST DRIVE UNLIMITED

Gatunek: samochodówka
Producent: Eden Studios
Data wydania: nieznana
Internet: www.testdriveunlimited.com



Tropikalna wyspa, 1000 mil asfaltu bez dziur, ponad 125 sportowych wozów i 200 tysięcy zielonych na dobry początek – już to wystarczy, by się najnowszym Test Drivem zainteresować, a to przecież dopiero „dobry początek”.

Do tego trzeba jeszcze dodać, że rzeczona wyspa to Oahu na Hawajach, drogi odpowiadają rzeczywistości, podobnie jak i wozy (ba, będzie się również można ścigać motocyklami!), zaś za zielone kupujemy nie tylko swoje pierwsze cztery (czy też dwa) kółka, ale również dom z – co najważniejsze – garażem. A potem... potem wykonując misje (taxi, kurier i takie tam jeżdżenie z punktu A do punktu B z prędkością jak najbliższą c) i ścigając się o kasę z innymi uczestnikami ruchu będziemy się bogacić, by kupić większy garaż (znaczy się dom z garażem) i szybsze kółka. Ale to jeszcze nie wszystko! Trzeba bowiem dodać jeszcze policję (na szczęście nie będzie przeszkadzała w wyścigach) i multi. Ba, cała gra to w zasadzie niemal MMO, a na wyspie będzie jeszcze całe mnóstwo innych graczy, choć naraz ścigać się będzie można jedynie z siedmioma z nich.

Jeśli do tego dodać jeszcze możliwość tuningu tak wozów, jak i swojego awatara... coż, pozostaje jedynie niepewność co do modelu jazdy (ma być dość zręcznościowy), ale ta zostanie rozwiana już niedługo. **[AI]**

Największy horror Twojego życia!

CALL of CTHULHU[®]

Mroczne Zakątki Świata



www.callofcthulhu.com



Polska wersja (z napisami)
w rewolucyjnej cenie **29,90 PLN**
już w czerwcu!



„Call of Cthulhu: Mroczne Zakątki Świata
to niezwykle wciągający horror
o niesamowitej fabule.”

CLICK!

Ocena 5/6

„Piękna sprawa, zagrajcie w to,
naprawdę warto.”

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Ocena 80%

„Najstraszniejsza gra FPS od czasów
System Shock™ 2. Klimat godny pióra
Samotnika z Providence.”

GILDIA.PL

Ocena 9/10

- Pierwsza prawdziwa gra osadzona w świecie mitologii Lovecrafta, będąca połączeniem akcji i elementów przygody i horroru.
- Jako Jack Walters poprowadź śledztwo, cały czas tocząc boje z ucieleśnieniem największego zła.
- Tylko w tej grze dowiesz się co znaczy prawdziwy strach.
- Odkryj mroczne zakątki świata i spójrz w oczy samego Cthulhu.



www.callofctulhu.com



BATTLEFIELD 2142

Koniec świata. Do niedawna gracz mógł sobie pobiegać z MP40 lub Thompsonem w dłoni i postrzelać, a jutro pozostaną tylko miotacze, wyrzutnie i inne cuda przyszłości. EA pozazdrościło najwyraźniej Activision ET: Quake Wars i także seria Battlefield przenosi się w daleką przyszłość. Do wyboru mamy wojska Europy (European Union) i Azji (Pan Asian Coalition). W dużym skrócie możecie się spodziewać przede wszystkim nowego trybu rozgrywki Titan Mode. Celem w nim jest zniszczenie olbrzymiego statku flagowego przeciwnika. Aby tego dokonać, najpierw trzeba zniszczyć osłony statku, przedostać się na jego pokład, wywalczyć przejście do reaktora i wysadzić go. Pomysł równie brawurowy jak atak na Gwiazdę Śmierci. Atrakcją mają też być różnej maści futurystyczne pojazdy bojowe, także te latające. No i oczywiście przyszłościowy arsenał złożony z granatów, min, systemów niewidzialności i tym podobnych bajerów. A ja czekam teraz na Battlefielda 1410 oraz ET: Cedynię, bo myślę, że byłoby to zabawniejsze. **[eld]**

Gatunek: FPS
Producent: Electronic Arts
Data wydania: koniec 2006
Internet: www.battlefield.ea.com

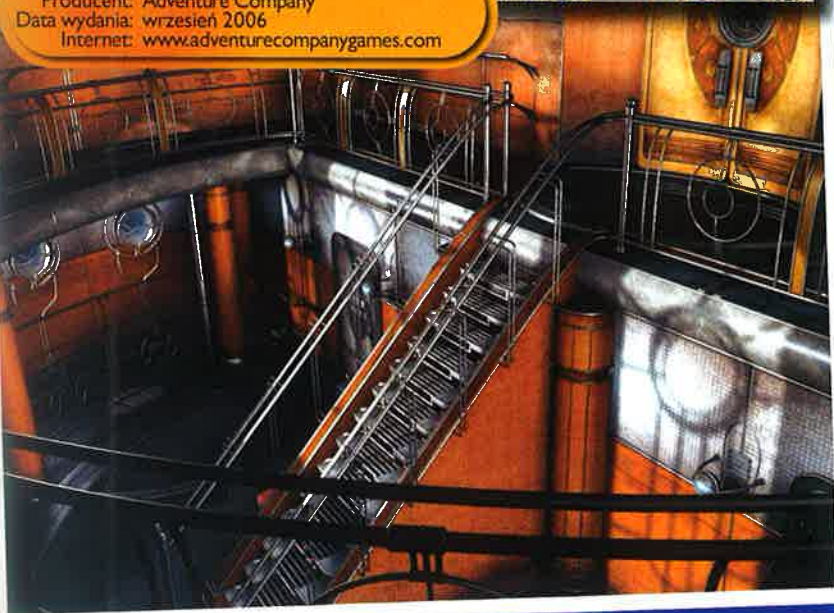


THE SACRED RINGS

Na targach nie zabrakło przygodówek – na stoisku The Adventure Company została zaprezentowana między innymi gra The Sacred Rings. Jest ona kontynuacją Aura: Fate of the Ages. Rozgrywkę zaczynamy tam, gdzie skończyła się w części pierwszej. Tym razem stajemy się obrońcami jednego z tytułowych pierścieni. W grze czeka na nas ponad 400 lokacji (obfitujących w interaktywne elementy) w trzech światach zróżnicowanych pod względem architektury i klimatu (ma być mroczniej). Podczas naszych wędrówek obejrzymy łącznie ponad 40 minut filmików i napotkamy wiele postaci niezależnych. Zagadek w grze ma być na tyle dużo, by zaspokoić potrzeby nawet największych fanów, w dodatku każda z nich będzie mogła zostać rozwiązana na kilka sposobów. Do tego w przerwach między kolejnymi łaniówkami zagranymy w różne minigierki. Podczas rozgrywki spotkamy się z klasycznym interfejsem point and click. **[(c)Onan]**



Gatunek: przygodowa
Producent: Adventure Company
Data wydania: wrzesień 2006
Internet: www.adventurecompanygames.com



SID MEIER'S RAILROADS!

Gatunek: tycoon
Producent: Firaxis
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.firaxis.com

Od Sida Meiera i jego Railroad Tycoona się zaczęło. A choć twórca od dawna już niczego nowego w temacie kolei żelaznej nie stworzył, jeszcze w tym roku ulegnie to zmianie – i to w wielkim stylu!

Niech was nie zwiedzie nieco cukierkowy wygląd, za którym stoi engine ostatniej Cywilizacji. Choć budowanie linii kolejowych będzie tutaj znacznie prostsze (wystarczy pokazać trasę myszką, a o wszelkie mosty czy tunele zadba komputer), gracz będzie miał do dyspozycji w sumie ponad 30 lokomotyw, ponad 20 dóbr do przewiezienia i ponad 30 różnych zakładów przemysłowych na nie czekających. Dostępny będzie również edytor scenariuszy, specjalny tryb, w którym będziemy mogli tworzyć makiety bez oglądania się na koszty oraz multi. Bardzo miłym dodatkiem jest również żyjące otoczenie: pasażerowie czekający na pociągi, pracujące zakłady przemysłowe, dźwigi ładujące towary i surówce na wagony. W trakcie kampanii będziemy musieli stawiać czoło nie tylko kierowanej przez komputer konkurencji, ale również reagować na zdarzenia losowe.

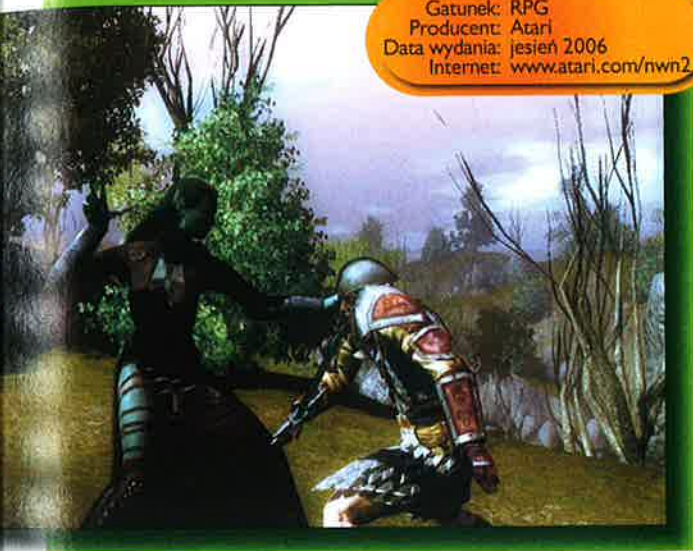
Zapowiada się więc gra bardzo miła, przyjazna dla początkujących, a do tego oferująca sporo dobrego także dla zaawansowanych graczy. Pozostaje tylko trzymać kciuki, by była równie udana jak CivIV! **[AI]**



NEVERWINTER NIGHTS 2

Długo przyszło nam czekać na sequel jednego z najlepszych erpegów wszech czasów, chyba jednak było warto. Znowu trafimy do Zapomnianych Krajin („dwójeczka” opiera się na systemie Dungeons and Dragons 3.5), ponownie ujrzemy znane z „jedynki” lokacje, ale po pierwsze, znane nam miejsca zostały znacznie rozbudowane i „ożywione”, a poza tym większość czasu spędzimy poza granicami miasta. Autorzy obiecują, że przejście gry zajmie około 80 godzin. Sama rozgrywka to kilka przyjemnych nowalijek oraz trochę zapożyczeń z... Baldur's Gate'a II. Podobnie jak w „jedynce” możemy wynajmować do drużyny najemników, w sumie może ich być trzech. Usprawniono przy tym system kontroli, aby walkę uczynić bardziej dynamiczną. Pojawia się też wierzchowce do szybszego poruszania się, a także w celu zastosowania nowych ataków, jakie powstały z myślą o NWN2. Zastanawiam się tylko nad dwiema rzeczami. Po pierwsze, jak spisie się stareńki jak świat siłnik Aurora? Bo właśnie na jego poprawionej wersji powstaje NWN2. Po drugie zaś, jak sobie gra poradzi w tegorocznym potopie MMORPG? [eld]

Gatunek: RPG
Producent: Atari
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.atari.com/nwn2



Gatunek: akcja/zręcznościowa
Producent: Stormfront Studios
Data wydania: IV kwartał 2006
Internet: www.stormfront.com

ERAGON

Kolejna szablonowa powieść fantasy, tyle że wymyślona i spisana przez piętnastolatka. Opowiada o chłopcu imieniem Eragon, który pewnego razu znajduje tajemniczy kamień. Ten, jak się szybko okazuje, jest jajem smoka. Na motywach bestsellerowej powieści Paoliniego kręcony jest film, który ma wejść na ekrany pod koniec bieżącego roku. Równoległe z tym projektem powstaje również gra komputerowa (przygotowywana na niemal wszystkie platformy sprzętowe).

Po wcieleniu się w młodego Eragona, nieświadomego przygód, jakie nań czekają, przyjdzie nam odkryć jego przeznaczenie, wbijając przy okazji w głębię całe tabuny wrogów. Sposób prowadzenia rozgrywki ma jako żywo przypominać wcześniejsze produkcje studia Stormfront (m.in. Demon Stone). Zapowiada się więc kolejna gra akcji (obserwowana z perspektywy trzeciej osoby), której esencją będzie bezpardonowa walka zarówno w zwarciu, jak i na dystans. W naszych zmaganiach wspomóc nas czasem smoczyca oraz jeden z bohaterów drugoplanowych (pokieruje nim komputer bądź też drugi gracz w trybie kooperacji). W trakcie zabawy będziemy zdobywać nowe umiejętności, uczyć się kolejnych kombinacji i ciosów specjalnych. Z 16 przygotowywanych poziomów szczególnie smakowicie zapowiadają się te, w których będziemy mogli osiągnąć wspomnianą smoczyca. [Siekiera]

RESERVOIR DOGS

Gatunek: akcja
Producent: SCI/Blitz Games
Data wydania: 2006
Internet: www.eidos.com

Zapowiedziana jeszcze w 2003 roku gra na podstawie filmu „Wściekle Psy” Quentin Tarantino w końcu nabrała kształtu.

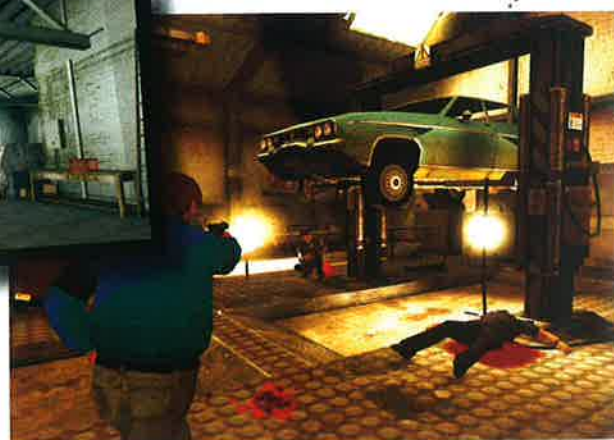
Eidos zapewnia, że zdaje sobie sprawę z kultowego statusu filmu i nie zamierza odwalać fuszerki z myślą o szybkim zarobku. Intro oraz cut-scenki zostały w większości wyreżyserowane ujęcie po ujęciu na podstawie znanych z filmu scen. Swego wizerunku oraz głosu użyczył grze jeden ze znanych z kinowego oryginału aktorów – Michael Madsen.

Ci z was, którzy film oglądali, wiedzą, że strzelanin jest w nim niewiele, natomiast większość czasu zajmują szczerze rozmowy wkurzonych facetów. Jak to przenieść do gry? Twórcy poszli tropem filmowej fabuły, jednak zdecydowali się pokazać to, czego w filmie nie widzieliśmy i odpowiedzieć na pytanie, co robili bohaterowie, kiedy akurat nie było ich na ekranie (np. jak uciekł Mr. Blonde oraz czy Mr. Pink przeżył finałowe sceny filmu). Rozgrywka podzielona została na 10 misji w konwencji strzelanki TPP oraz 6 misji za kółkiem.

W tych pierwszych wprowadzono rozbudowany system brania zakładników. Każdą napotkaną postać będzie można wykorzystać jako żywą tarczę lub element przetargowy w negocjacjach z gliniarzami. Jeśli „niebiescy” nie będą chcieli się usunąć, zakładnika będzie można zranić, by pokazać, że się nie żartuje. Autorzy zapowiadają jednak, że grę będzie można ukończyć nie zabijając nikogo i nie wystrzelując ani jednej kuli. Ciekawie zapowiada się mechanizm zastraszania, który umożliwi graczowi przejście bezpośredniej kontroli nad osobą postronną. Np. przykładasz pracownikowi banku lufę do skroni i wtedy własnoręcznie kierując poczynaniami nieszczęśnika, otwierasz sejf.

W etapach samochodowych wprowadzono dwa paski „zdrowia” – jeden dla kierowcy, drugi zaś dla samochodu. Zadbane oczywiście o efektowną oprawę wszelkich skoków i sturczek (ze zwolnionym tempem na czele).

Data premiery Reservoir Dogs nie została jeszcze podana, można już jednak zobaczyć kilka screenów (szczegrze mówiąc, średnio ciekawych, w dodatku tylko z wersji na PS2). [CormaC]

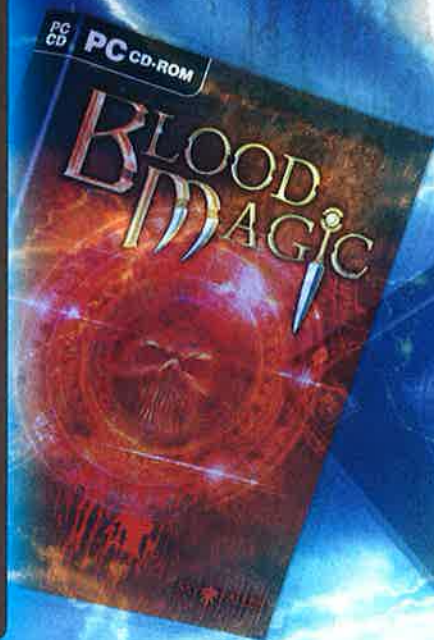


PRZECIWSTAW SIĘ MROCZNEJ

„Blood Magic wyprzedza
każde dostępne na rynku
hack'n'slash o kilka długości.
Daj się ponieść magii.”

GRY OnLine
www.gry-online.pl

BLOOD MAGIC



Już wkrótce!



SKY FALLEN

© 2006 1C Company. Developed by SkyFallen. All rights reserved.

MAGII LUB DOŁĄCZ DO NIEJ!



„nadchodzi jedyny godny następca,
a właściwie zastępca, diablo!
dużo magii, wartka akcja i rozwinięta
fabuła oraz tryb gry online. czego chcieć
więcej od dobrego RPG?”



POLSKA WERSJA
PL

99,90
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



Gatunek: FPS
Producent: Midway
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.ut2007.com

UNREAL TOURNAMENT 2007

To będzie prawdopodobnie przebój roku i lepiej w to od razu uwierzyć. Po pierwsze, UT 2007 powstaje na bazie nowego, rewelacyjnego silnika Unreal 3. Kto widział prezentację tego engine'u, ten wie, że możemy oczekiwać rzeczy, jakich jeszcze nie widzieliśmy. Zarówno pod względem graficznym, jak i fizyki przedmiotów czy budowli umieszczonych na mapie. Technologicznie zapowiada się rewolucja, ale też rozgrywka poddana została przeobrażeniom. Przed wystartowaniem do rozgrywki sieciowej możemy potrenować z doskonale przygotowanymi do walki botami. Tryby rozgrywki to m.in. Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag i Instagib CTF. Udoskonalono również tryb walki przy użyciu pojazdów, w tym kilku nowych. Jest sporych rozmiarów masywny Leviathan, jak i terenowy lekki Darkwalker. Arsenal futurystycznych broni rozrósł się – pojawiło się sporo większych i bardziej niszczycielskich. W UT 2007 fragować możemy z dystansu przy użyciu Link Guna oraz rozstrzelać przeciwnika z bliska z Bio Rifle'a. Każda z broni może być ulepszona dzięki przeróżnym bonusom. Do gry załączony będzie również Unreal Engine 3 Toolset, który pozwoli na własnoręczne projektowanie poziomów, trybów rozgrywki i tym podobnych bajerów. W najbliższym czasie czeka nas kilka bardzo głośnych gier multiplayer osadzonych w przyszłości, ale to może i dobrze – pojawienie się ET: Quake Vars, Battlefield 2142 i UT 2007 gwarantuje, że każda z tych gier będzie produktem najwyższej klasy. [eld]



PRO EVOLUTION SOCCER 2007

W przypadku wszelkiej maści sportówek wychodzących z regularnością szwajcarskiego zegarka trzeba być ostrożnym. PES to dalej kopany numer: jeden, ale ostatnia jego odsłona niczym specjalnym nie różniła się od poprzednika.

Dlatego z rezerwą podchodzę do wieści o nowej edycji gry. Według Konami ma ona oferować przede wszystkim zmieniony system strzałów. Pojawi się kilka nowych, nieznanych nam jeszcze zagrań. Mają to być m.in. strzały z woleja i półwoleja. Poprawiono także inteligencję kopaczy, co ma się przejawiać tym, że lepiej będą biegali bez piłki (ustawiają się bardziej logicznie). Sprawniej sędziować mają arbitrzy, czyli poprawi się interpretacja fauli i spalonych. Jest również nowy tryb rozgrywki nazwany International Challenge. Zmierzymy się w nim naszą reprezentacją z innymi w turnieju pucharowym. Warto tu też nadmienić, że Konami wykupiła prawa licencyjne do kolejnych drużyn, także narodowych, z czego ucieszą się Argentyńczycy, Włosi, Holendrzy, Hiszpanie i Szwedzi. Ich reprezentacje będą grały w narodowych barwach. Jeśli te obietnice się spełnią, śmiało można chyba powiedzieć, że nowy PES nie tylko obroni tron, ale też zostawi daleko w tyle FIFA. [eld]



THEATRE OF WAR

Na brak strategii osadzonych w realiach drugiej wojny światowej nikt raczej nie narzeka... chyba że chciałby się wcielić w dowódcę Polaków lub Francuzów tur-dzież marzy mu się gra nie tylko superwyglądająca, ale do tego jeszcze superrealistyczna. A taka właśnie ma być Theatre of War.

Gatunek: strategia
Producent: 1C
Data wydania: jesień 2006
Internet: <http://int.games.1c.ru/ww2>



Stojące za nią rosyjskie studio 1C (twórcy symulatora IL-2 Sturmovik) chwali się, że tak realistycznej strategii jeszcze nie było. Ta gra ma kopnąć pod każdym względem, począwszy od wyglądu jednostek czy umundurowania, a na parametrach balistycznych uzbrojenia skończywszy! Jeśli do tego dodać 40 misji opartych o prawdziwe wydarzenia, pięć kampanii (rosyjska, niemiecka, francuska, polska i amerykańska), 30 wielkich map (w końcu robili symulator lotu!), 150 pojazdów, 200 typów umundurowania, 100 typów uzbrojenia osobistego, zdobywanie doświadczenia przez jednostki, system promocji i odznaczeń, AI potrafiące zadbać o indywidualnych żołnierzy oraz możliwość sprawdzenia informacji o dowolnym żołnierzu...

Pytanie tylko, czy gra trafi w gusta kogoś więcej niż tylko maniaków, ale o tym dowiemy się dopiero po premierze – na szczęście ta już całkiem niedługo. **[AI]**

HAZE

Rok 2030. Jack Carpenter trafia do armii, a wkrótce potem wpada w wir działań bojowych. Fabuła jest trochę pogmatwana, bo armia w tym czasie jest wykorzystywana do załatwiania interesów firm i korporacji. Tak też Jack trafia do Południowej Ameryki, w której narasta konflikt z rebeliantami nazwanymi The Promise Hand. Z początku wszystko układa się dobrze, ale z czasem sprawy przybierają dość zaskakujący obrót. Kolejny futurystyczny FPS? Tak, ale przeznaczony na komputery wyposażone w karty graficzne najnowszej generacji. Przygotuj się zatem na prawdziwą ucztę dla oka (i wydatek dla kieszeni), a także hiperinteligentnych wrogów (to „hiper” wzięte z press-packa Ubisoftu), intensywną rozgrywkę i niewiarygodną fizykę silnika. Walka toczy się w zapierającej dech w piersi (popatrzenie na obrazek) scenarii dżungli i gór w Ameryce Południowej. Jack ma do dyspozycji, rzecz jasna, bogaty arsenał różnej maści karabinów, wyrzutni i pojazdów uzbrojonych i opancerzonych od gąsienic po czubek wieżyczki. Nie zabraknie trybu multiplayer, w którym do wyboru będą dwie zbalansowane na potrzeby gry sieciowej strony konfliktu. W multi otrzymamy kilka trybów rozgrywki pozwalających na grę solo lub w drużynie. Premiera niestety dopiero wiosną przyszłego roku, ale to też argument, aby już dziś zbierać siano na nową grę. **[eld]**



Gatunek: FPS
Producent: Ubisoft
Data wydania: wiosna 2007
Internet: www.ubi.com

STAR TREK: LEGACY

Po trzech latach nieobecności na rynku gier Star Trek powraca – i to w wielkim stylu. Mad Doc Software, zapowiadając grę, jakiej jeszcze fani (nie tylko tej kosmicznej serii) nie widzieli.

Gatunek: RTS
Producent: Mad Doc Software
Data wydania: jesień 2006
Internet: startrek.bethsoft.com

Legacy (Dziedzictwo) to tytuł obejmujący czasy od pierwszego Star Treka, przez The Next Generations, Deep Space Nine, Voyagera aż do ostatniego Enterprise'a. Ale jeszcze ważniejsza jest skala: nie będziemy kierowali pojedynczym okrętem (i tak byłoby czymś dowodzić, w grze dostępnymi będzie bowiem ponad 60 typów jednostek), a flotą! (Z możliwością przejęcia kontroli nad dowolnym statkiem w jej składzie!) Do tego dochodzi tryb multi, w którym będzie można stanąć po stronie Klingonów czy Romulan. A co nie mniej ważne, jedyny ślad ekonomii to Command Points, zdobywane za zwycięstwa, za które można ulepszać swoje jednostki czy kupować nowe. Żadnego zbierania surowców, czysta walka – i to w pełnym 3D! Na dodatek całkiem ładnym i szybkim 3D.

Gra powinna się ukazać na 40 rocznicę Star Treka. **[AI]**

Gatunek: akcja
Producent: Outerlight
Data wydania: III kwartał 2006
Internet: www.theshiponline.com



THE SHIP

Gdy zostajesz zaproszony wraz ze swoją rodziną na darmowy, luksusowy rejs, spodziewaj się haczyka. Ładujesz na statku i musisz wziąć udział w nietypowym polowaniu. Twoje cele to zabić jedną osobę i nie dać się zabić innej. Oczywiście na pokładzie znajduje się bardzo wielu pasażerów, a tylko część z nich poluje na siebie nawzajem. Reszta to załoga, ochrona i niewinni turyści. Na początku gry dostajesz do kieszeni określoną ilość pieniędzy, którą później możesz spożytkować na jedzenie, picie, ubrania, a także łapówki dla ochrony, która nie będzie patrzyła na twoje poczynania bezczynnie. A czym w ogóle będziesz dokonywać mordów? Tu istnieje pełna dowolność: wszystkim, co znajdziesz na statku.

Wielka szkoda, że Shipem cieszą się raczej tylko graczy w trybie multi i posiadający konto w Steam. Co prawda, autorzy napomkają coś o możliwości zabawy w pojedynkę, ale koncentrują się przede wszystkim na grze w Internecie. The Ship ma specyficzną grafikę – całkiem znośną, choć trudno uwierzyć, że opartą na silniku Source – tym samym co HL2. Najwidoczniej autorzy są tak pewni wielkiej grywalności, że na inne szczegóły nie zwracają już uwagi. **[Q]**

SHADOWRUN

Stworzony w 1989 roku przez firmę FASA papierowy system RPG o nazwie Shadowrun jest dość nietypową mieszanką cyberpunka i fantasy. To świat przyszłości, miejsce, w którym pradawna magia, trolle czy elfy są czymś równie naturalnym jak inżynieria genetyczna czy rzeczywistość wirtualna. Na bazie tego niezwykłego uniwersum powstaje gra komputerowa. Ta jednak nie będzie klasycznym RPG-iem, tylko FPS-em i to przeznaczonym głównie do rozgrywek sieciowych (do 16 graczy maksymalnie, dla single'owców pozostanie jedynie trening z botami).

Gatunek: FPS
Producent: FASA Studio
Data wydania: nieznana
Internet: www.shadowrun.com



Nacisk ma być położony na pojedynki drużynowe. Starcia przypominają będą klasyczny CTF, a więc staniemy po stronie jednego z dwóch teamów rywalizujących o flagę (tu starożytny artefakt). Każdy zawodnik będzie mógł rozwijać w trakcie gry indywidualne zdolności, by np. dzięki cyberwzmo-pom zobaczyć wroga skradającego się za ścianą lub też – korzystając z magii – móc się teleportować czy nawet przywrócić do życia poległych członków drużyny.

Co ciekawe, walczyć między sobą będą mogli jednocześnie posiadacze Xboxa 360 i pecetowcy (ale tylko ci, którzy zainwestują w Viste, bo tylko z tym systemem operacyjnym Shadowrun będzie kompatybilny). **[Siekiera]**

FURY

Fury jest internetową grą RPG, w której gracze mogą się zmierzyć nie tylko z komputerowymi przeciwnikami, ale i (co jest najważniejszym punktem rozgrywki) z innymi graczami z całego świata. To właśnie na szybkość pojedynków i wydarzeń położony jest głównie nacisk w tej produkcji. Ma temu służyć intuicyjny system sterowania postacią i kamerami, który pozwoli graczom poczuć się jak w filmie akcji, zaś zróżnicowane tryby rozgrywki (od czystego RPG poprzez hack & slash aż po FPS) wprowadzą do gry wiele urozmaiceń. Pojedynki będzie można prowadzić nie tylko solo, ale również całymi klanami podczas taktycznych walk (tutaj będzie się liczyć umiejętność współpracy). System rozwoju postaci (gracz dostaje nagrody za wygrane pojedynki) ma umożliwić każdemu użytkownikowi stworzenie unikatowego bohatera. Od strony graficznej tytuł zapowiada się niesamowicie, wszystkie modele wyglądają przepięknie, a animacje zachwycają. Niestety przyjdzie nam jeszcze poczekać do chwili, w której zasiądziemy do internetowych pojedynków – termin wydania gry to 2007. **[(c)Onan]**

Gatunek: MMORPG/FPS
Producent: Auron
Data wydania: 2007
Internet: www.unleashthefury.com



Gatunek: RTS
Producent: Digital Reality
Data wydania: wrzesień 2006
Internet: www.war-front.com

WAR FRONT: TURNING POINT

Coby było, gdyby Hitler zginął na początku II wojny światowej, a Niemcy sprzymierzyli się z aliantami przeciwko Rosji? Takie pytanie postawili projektanci tej strategii.

Żeby jeszcze bardziej zakreślić alternatywne realia, autorzy War Front: Turning Point gwałtownie przyspieszyli rozwój technologiczny walczących stron. I tak, na polach bitew obok jednostek z epoki pojawi się m.in. piechota odrzutowa, niewykrywalne bombowce, bomby z ciekłym azotem i generatory pól siłowych.

Pod względem rozgrywki War Front jest typowym RTS-em. Surowce ograniczono do jednego. Clue programu będzie budowanie, produkowanie jednostek i rajdy na przeciwnika – jak za pionierskich czasów gatunku. Urozmaiceniem będzie możliwość własnoręcznego koszenia wrogów z działek niczym w FPS-ie. Obrażenia zadawane przez działko będą wtedy większe niż normalnie, jednak zabawa taka odbywać się będzie kosztem zaniedbania pozostałych jednostek. Gra zawierać ma dwie kampanie (Amerykanie i Niemcy) po 11 misji.

Sporo pracy włożono w zaawansowany silnik fizyczny, który sprawi, że wszelkiego rodzaju wybuchy nie tylko efektownie wyglądają, lecz także realistycznie oddziałują na okoliczne obiekty i jednostki. **[CormaC]**



HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Gatunek: RTS/cRPG
Producent: GSC Game World
Data wydania: III kwartał 2006
Internet: www.heroesofae.com

Wyobraź sobie bitwę, w której biorą udział nowoczesne czołgi, superszybkie myśliwce, elfy i nieumarli... Nie potrafisz? To tym bardziej zainteresuj się HoAE, bo gra zapowiada się naprawdę przednio. Nie będzie to typowy RTS i to nie tylko ze względu na mocno nieszablonowo dobrane nacje. Choć możesz weni grać jak w zupełnie typową strategię czasu rzeczywistego, nic nie stoi również na przeszkodzie, byś potraktował grę jako cRPG (nieco hack'n'slashowego – w stylu Diablo). W takiej sytuacji po prostu kierujesz jednym bohaterem, wykonujesz questy, sieczesz potwory, znajdujesz nowe przedmioty i oczywiście powiększasz zdolności swojej postaci. Grafika – bajkowa, zresztą spójrz na screeny. W ten nietypowy miks pogramy już lada miesiąc. **[Q]**



Gatunek: cRPG/FPS
 Producent: Flagship Studios
 Data wydania: nieznana
 Internet: www.hellgatelondon.com



HELLGATE: LONDON

O tym arcyinteresującym erpegu stworzonym przez ludzi, którzy dali nam Diablo, pisaliśmy już w temacie numeru w CDA 12/05. Przyjrzyjmy się więc teraz nowinkom, jakie wypłynęły przy okazji prezentacji dema (aż cztery godziny gry!) na E3.

Sterowanie: zapożyczono w tej erpegowo-strzelankowej hybrydzie z FPS-ów – WSAD, dwa przyciski myszy (atak bronią trzymaną w lewej/prawej dłoni) i, rzecz jasna, szereg skrótów do umiejętności specjalnych. Skręty te będą wielofunkcyjne – do jednego klawisza można będzie przypisać kilka akcji specjalnych, a gra w zależności od sytuacji wybierze właściwą (np. bieg podczas eksploracji z dala od przeciwników, atak z nad głowy przy walce z jednym potworem, atak po półkolu podczas walki z wieloma). Troszkę się obawiam, czy

gra nie spróbuje być mądrzejsza od gracza, ale ufam też doświadczeniu twórców.

Wprowadzono fajną zmianę kosmetyczną dotyczącą wyglądu pancerzy, by uniknąć śmiesznego wyglądu postaci w momencie, gdy nosi ona wiele różnych fragmentów zbroi z różnych kompletów (np. zielono-żółto-czerwony kolaż). Gra automatycznie ujednolicać będzie wygląd (kolorystyka i ornamenty) takich „puzli”, by postać zawsze wyglądała odpowiednio srogo, a nie jak papuga.

Data premiery nie jest znana, ponieważ ekipa wciąż pracuje nad kolejnymi elementami gry, zarówno ważnymi (np. historia świata i ogólne do fabularne), jak i drobnymi, wzbogacającymi rozgrywkę (np. losowe „mikroquesty”, na które możemy się w grze nie natknąć nawet

przechodząc ją kilkakrotnie). Wprowadzono też ostatnio „piekielne szczeliny” – rozsiane tu i ówdzie teleporty do małych demonicznych wymiarów, w których bohater będzie mógł przeżyć tylko przez określony czas (ze względu na brak powietrza).

Gra wygląda coraz piękniej, a Bill Roper i spółka wciąż wprowadzają do niej ciekawe pomysły. Proces produkcji idzie pełną parą i moim zdaniem – wyjdzie z tego wielki hit. Ale nie zapieszmy... [CormaC]

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Tytuł ten widnieje na mojej liście „koniecznie do zagrania” od kilkunastu miesięcy i jeszcze jakiś czas na Vanguard poczekam. Gdyby to nie był Microsoft, który nieodmiennie kojarzy mi się z AoE, prawdopodobnie już bym nawet o sprawie zapomniał. Saga of Heroes to kolejny MMORPG, ale ambicją Microsoftu jest stworzenie świata pełnego smoków, rycerzy, magii i mieczy, w którym gracz będzie miał jak największą swobodę i możliwości. Twórcy idą dalej niż np. Blizzard, który w WoW zaoferował możliwość zakupu konia czy innego dinozaura. W Vanguard możemy kupić dom albo pojazd (jak mniemam, chodzi tu o wóz czterokołowy zasilany czterokołowym ciągnikiem marki chabeta). Gracz ma też pole do popisu knując przeróżne spiski, podszeptując władcom („o Żwirek kręciż Muchomorkiem...”), słowem – zmieniając bieg historii. Jak piszą twórcy, gracz będzie mógł napić się piwa w obozisku, podróżować z karawaną kupców przez piaszczyste pustynie, szwendać się po ulicach miast i walczyć na morzu z piratami, nie zapominając przy tym o zwiedzaniu podziemi pełnych potworów i skarbów. Sam wybierze ścieżkę, jaką podążą jego postacie – czy będzie to kupiec, awanturnik, rycerz lub rzemieślnik. Zapowiada się naprawdę dobry MMORPG i nie mogę się doczekać, by zweryfikować te wszystkie obietnice osobiście. [eld]

Gatunek: MMORPG
 Producent: Microsoft
 Data wydania: zima 2006
 Internet: www.vanguardsoh.com

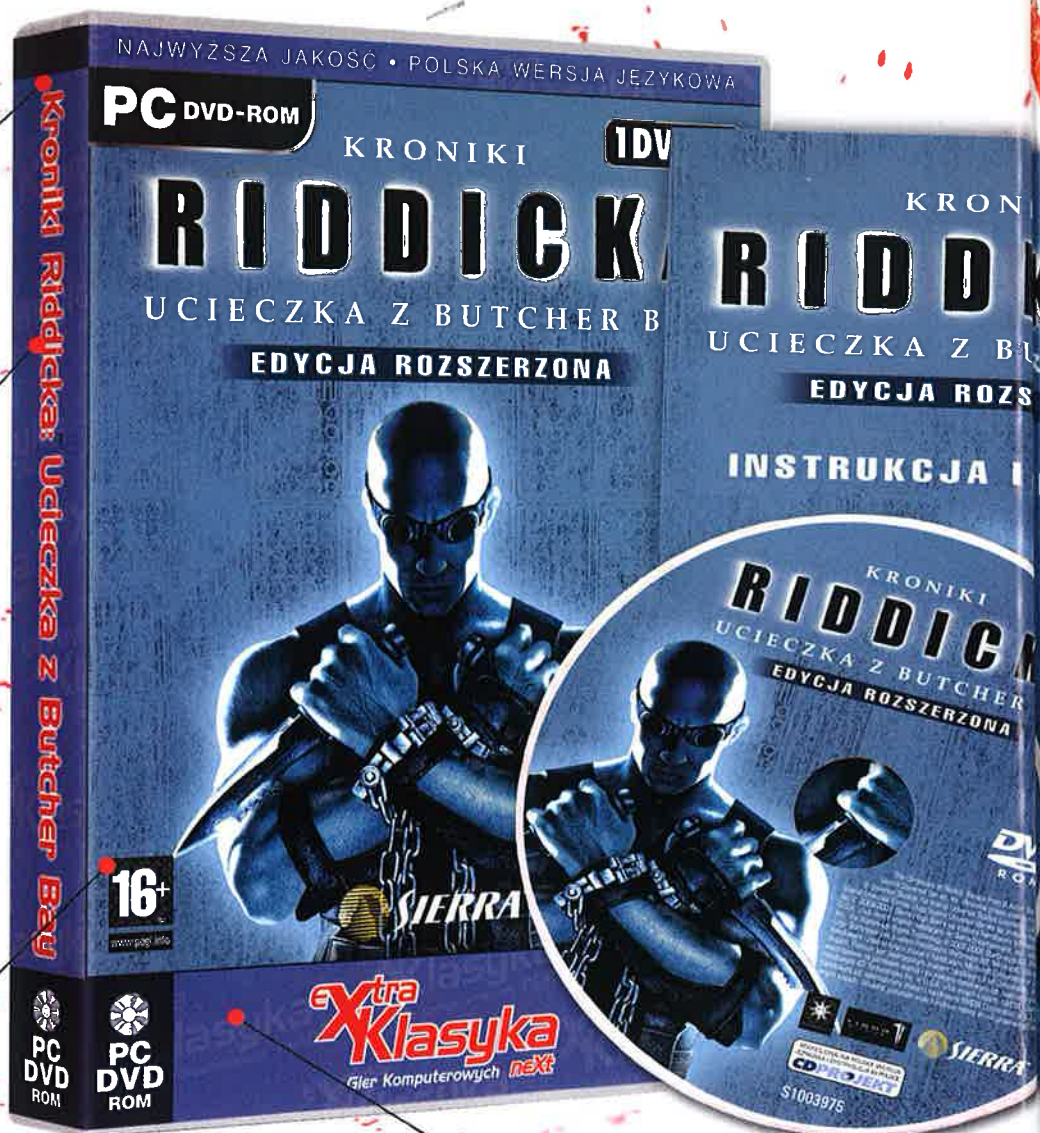


FULL OPTION

Nowoczesny design
zblizony
do premierowego
wydania gry

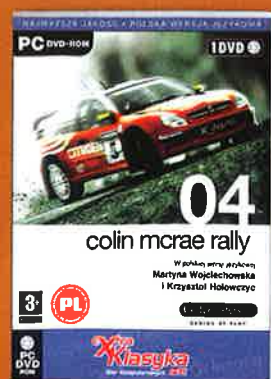
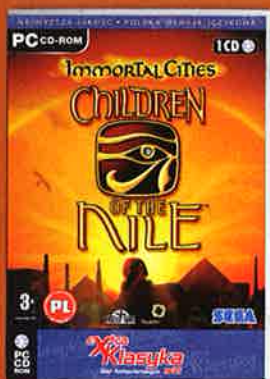
Specjalne
grubsze pudełko
dotąd znane
z droższych
edycji gier

Atrakcyjne dodatki
na www.gram.pl
po zarejestrowaniu gry



Niezmiennie niska cena 19,99 PLN
za jeszcze wyższą jakość!

Nowe rewelacyjne tytuły!
W sprzedaży od 14 czerwca.



W serii dostępne także: Cesarz: Narodziny Państwa Środka • Colin McRae Rally 3 • Driver • Ghost Master
Heroes of Might and Magic III: Złota Edycja • Homeworld II • I.G.I-2: Covert Strike • Piraci z Karaibów • SpellForce Złota Edycja
Tactical Ops: Wojna z Tęrorem • The Elder Scrolls III: Morrowind • The Settlers IV Złota Edycja • ToCA Race Driver
Tony Hawk's Pro Skater 4 • Trainz Railroad Simulator 2004 • Transport Giant Złota Edycja • Worms 3D

KAŻDA GRA
TYLKO

19,99 PLN

WIELKA KASA

extraklasyka.gram.pl

Obszerniejsza instrukcja
oraz poradnik do gry
drukowane na papierze kredowym

Wysokiej jakości
kołorowe nadruki
na płyty

NOWA EXTREMALNA JAKOŚĆ

eXtra Klasyka neXt to nowa generacja najpopularniejszej w Polsce serii gier komputerowych. Najlepsze tytuły oraz połączenie wysokiej jakości z niską ceną sprawiły, że już ponad milion pudełek z grami z tej serii znalazło swoich nabywców!

eXtra Klasyka neXt to nowe rewelacyjne tytuły, jeszcze wyższa jakość dostępna dotychczas tylko w droższych wydaniach gier oraz niezmiennie niska cena tylko 19,99 PLN! Więcej informacji na stronie extraklasyka.gram.pl

Patronami serii są:

onet.pl

&

skype™



**eXtra
Klasyka**
Gier Komputerowych **neXt**

Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre • Full Spectrum Warrior
Gothic • Gothic II • Ground Control II: Operation Exodus
Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay • Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2
Silent Storm + Sentinels • Warhammer 40,000: Dawn of War



gram.pl
CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

© 2006. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Gatunek: RTS
Producent: SEK
Data wydania: koniec 2006
Internet: www.paraworld.com

PARAWORLD

W XIX wieku naukowcy odkryli, jak przemieszczać się między wymiarami. Dostali się w ten sposób do świata, w którym koegzystowali ludzie i dinozaury – i tak im się tam spodobało, że postanowili zostać na stałe w tym alternatywnym świecie, by nim rządzić. Jednak to nie oni będą głównymi bohaterami ParaWorld, gdyż właściwa intryga zaczyna się całkiem współcześnie, gdy trzech młodych naukowców również odkryło portal, co skończyło się dla nich biletem w jedną stronę do wrogiego świata...

Ci trzej biedacy służyć ci będą jako jednostki specjalne, najważniejsze w armii. Gra bowiem będzie RTS-em, którego głównym celem będzie nie tyle podbicie całego alternatywnego świata, co ucieczka z niego i powrót do naszego, w którym nie spacerują dinozaury z karabinami. Aby do tego doszło, musisz się sprzymierzyć z jakimś plemieniem (tych będą trzy) i oczywiście walczyć. Do tego dochodzi konieczność budowania i rozwoju technologicznego, by móc stawiać coraz bardziej zaawansowane struktury (po 52 na stronie). Całość okraszona jest naprawdę słijną grafiką, szczególnie dobre wrażenie robią trójwymiarowe modele dinozaurów. [Q]



BIOSHOCK

Bioshock to duchowy spadkobierca System Shocka 2 (patrz: Gry Wiecznie Żywe). Duchowy, bo zamiast kosmosu, okrętu kosmicznego Von

Braun, przyszłości i sztucznej inteligencji mamy tutaj podwodne miasto na Ziemi, zaś głównym problemem są modyfikacje genetyczne i ich konsekwencje. Dzięki wykorzystaniu najnowszego Unreal Engine, ich najnowsze dziecko wygląda super, ale nie to jest najważniejsze.

Można powiedzieć, że BioShock to faktycznie ulepszony SS2. Za elementy RPG odpowiadają na przykład plasmidy – biologiczne odpowiedniki wszczepów, które można będzie dodatkowo wymieniać w rozsiąnanych po mieście stacjach Plasmid-Quik. Za swobodę i horror – rozbudowana sztuczna inteligencja i stworzony dzięki niej lokalny ekosystem z małymi dziewczynkami, ich wielkimi obrońcami w strojach nurków i wrzeszczącymi zmutowanymi babami, które na nie polują. Za klaustrofobię i przynęcenie – zamknięte podwodne miasto, przeciekające, zdewastowane, chylące się ku upadkowi.

Wszystko to zaś razem odpowiada za niesamowity wprost klimat, w który nasz bohater (jako jedyny przeżył katastrofę lotniczą i zdołał dotrzeć do tajemniczej samotnej latarni pośrodku oceanu), a my razem z nim, wpadnie po uszy. Niestety – dopiero w przyszłym roku. [AI]

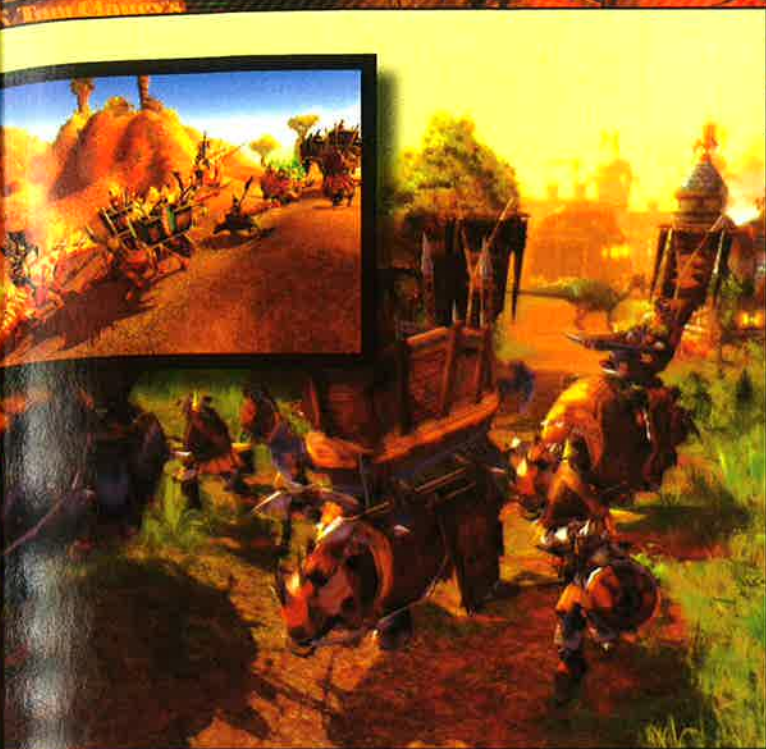
Gatunek: akcja/RPG/horror itd.
Producent: Irrational Games
Data wydania: 2007
Internet: www.irrationalgames.com



EXTEEL

Gatunek: akcja (online)
Producent: NCsoft
Data wydania: koniec 2006
Internet: <http://eu.exteel.com/eu/>

NCsoft, twórcy popularnej Guild Wars, konsekwentnie realizuje strategię „trzeciej drogi” podboju rynku MMO. Przykładem Exteel – online’owa gra mangowo-roboczej akcji, w której nie tylko nie będzie wymagane opłacanie miesięcznego abonamentu, ale dostępna nieodpłatnie ma być także sama jej „podstawa”. Naturalnie nie znaczy to, że gra będzie zupełnie za darmo – płacić jednak jedynie będzie trzeba za dodatki, jak nowe elementy składowe kierowanych przez graczy „mechów” czy ich niekonwencjonalne wyposażenie. Same targi E3 dały nam możliwość obejrzenia Exteel w akcji – przekonania się, że pomysł z 16 walczącymi ze sobą wręcz, ale także wyposażonymi w broń dalekiego zasięgu robotami może się podobać nie tylko tym, którzy realizują się obecnie w PvP w Guild Wars: Factions. Mimo to o odpowiedź na pytanie, czy nowe wielkie dzieło NCsoft zdolne jest przełamać złą passę czysto zręcznościowych MMO, pokusimy się dopiero pod koniec roku, kiedy Exteel trafi wreszcie na dyski twarde naszych pecetów. [g]



GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE

Informacje (a raczej ich okruchy) o tworzonym przez Metamorf Studios kosmicznym RTS-ie – Genesis Rising: The Universal Crusade – są bardzo skąpe, jednak przy okazji na tyle interesujące, że warto ten tytuł zapamiętać.

Gra rzuci miłośników gatunku do bardzo odległej przyszłości, w której ludzkość podbiła i kontroluje większość wszechświata, opierając swą władzę na zamordyzmie. Stało się to możliwe dzięki organidom – hodowanym genetycznie statkom kosmicznym, które potrafią same dostosowywać się do warunków na polu bitwy i dowolnej strategii wroga. Jedynym zakątkiem, do którego nie dotarły jeszcze brutalne rządy ludzi, jest skrawek zwany Sercem Wszechświata. Najprawdopodobniej to właśnie stamtąd pochodzą życie i materia. Cel gry jest oczywisty – zbadać i zawojować Serce Wszechświata, by w imperium ludzi nie było żadnych białych plam czy niepokornych obszarów.

Gra dodatkowo ma zawierać elementy cRPG (stało się to ostatnimi czasy popularne), a także dyplomację i handel. Ciekawostką jest to, że organidy będzie można modyfikować w lot, nawet podczas bitwy, a silnik gry sprawi, że gracz od razu zobaczy zmiany kształtu i właściwości statku. **[CormaC]**

Gatunek: kosmiczny RTS
Producent: Metamorf Studios
Data wydania: listopad 2006
Internet: brak



STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

Gatunek: RTS
Producent: Petroglyph/LucasArts
Data wydania: 2006
Internet: www.lucasarts.com

Dawno temu w odległej galaktyce... ściślej w październiku ubiegłego roku, dane nam było wreszcie poznać dobrą strategię osadzoną w uniwersum Star Wars. Sprawcami tego cudu było studio Petroglyph, które na E3 potwierdziło pogłoski, jakoby czekać nas miał jego ciąg dalszy w formie oficjalnego dodatku Empire at War: Ten – Forces of Corruption, wprowadza, wzorem X-Wing Alliance, trzecią stronę galaktycznego konfliktu – przemytników. Dzięki temu możliwe stało się wzbogacenie uniwersum gry o ok. 40 nowych jednostek, 13 nowych planet, przede wszystkim jednak zupełnie nowy sposób gry – bazujący na wymuszeniu, sabotażu, szpiegostwie przemysłowym i... czarnym rynku, na którym, jak się okazuje, znaleźć można wszystko! Cała reszta – a więc Moc Star Wars, pozostaje bez zmian. Z jednym wyjątkiem – widoku SSD zawieszono nad powierzchnią Besspinu, otoczonego rojem TIE Phantomów ścigających B-Wingi – po prostu nie sposób zapomnieć! **[g.]**



Gatunek: FPS
Producent: Ubisoft
Data wydania: IV kwartał 2006
Internet: www.ubi.com

STRANGLEHOLD

Ten będzie nieco inny niż wszystkie opisy gier w tym CDA – bo przybliży nie samą grę (o niej napisaliśmy obszernie w poprzednim CDA i nie się do tego czasu nie zmieniło), ale... jej prezentację.

Ta zaczęła się od „wiązanki” z kilku filmów Johna Woo (czyli człowieka, który odcisnął bardzo silne piętno na Strangleholdzie). Trzeba przyznać, że coś w nich było – przesadzone, kiczowate, przeszarżowane aktorsko, efekciarskie... ale jednocześnie było w nich jakieś... okrutne piękno. Widać, że John Woo nie pokazuje przemocy dla niej samej, a tylko wykorzystuje ją, by oddać w filmach specyficzną taniec śmierci – tu okrucieństwo i przemoc są środkiem artystycznego wyrazu. To jak z nagością w filmach – niekiedy jest sztuką, częściej pornografią. John Woo z przemocy robi sztukę...

Zresztą potwierdziło to motto Quentina Tarantino, które pojawiło się na ekranie: „John Woo potrafi reżyserować filmy akcji. (I po chwili...) ...A Michał Anioł potrafi malować freski”. I wówczas film przeszedł w grę. Podkreślam – w grę. Nie w filmiki z gry, nie specjalnie zmontowany trailer z dobranymi efekciarskimi scenami. Po prostu gość prowadzący prezentację zaczął grać.

I tu niestety czuję się bezradny – bo żeby dobrze opisać słowami owe obrazy, sam musiałbym być takim Johnem Woo pióra. A niestety nie jestem. Więc mogę powiedzieć tylko tyle: tak filmowo zrobionej gry (praca kamerzy!!!) jeszcze nie widziałem. A charakterystyczny styl Johna Woo (montaż, kolory, kamera filmująca czasem z perspektywy oczu wrogów, charakterystyczne – razem z filmów kung fu – „skoko-loty” bohatera + slow motion + prowadzenie ognia z dwóch rąk) walił z każdego kadru siłą deszczu 9 mm pocisków...

To było po prostu nie-wia-ry-god-ne... Może tylko opiszę jeden z momentów gry. Bohater niczym Lara Croft huśta się na długiej wiszącej lampie, przy najwyższym wychyleniu kosi ogniem z uzi koleś na tarasie, po czym nań przeskakuje. Prze-

biega po stolikach (waląc seriami z obu rąk), na plecach zjeżdża po poręczach schodów prowadzących w dół (akcja dzieje się w jakiejś restauracji), naturalnie ciągle strzelając, i wykorzystując rozpęd rzuca się na blat takiego stolika barowego na kółkach, jakimi kelnerzy rozwożą dania. Stolik toczy się, a koleś wali ogniem w promieniu 180 stopni (w bullet time'ie), po czym zeskakuje i kopnięciem przewraca stół, za którym chroni się przed ostrzałem (to ostatnie widać już z oczu jego wrogów), a wokół niego zaczynają krążyć jakieś świetliste ptaki (!! – zdaje się, że to był efekt, jakim gra nagradza szczególnie oryginalne kombosy, co jakoś skojarzyło mi się, nie wiedzieć czemu, z finałem Blade Runnera [śmiercią replikanta w deszczu]). To wszystko naturalnie w huk, zgłask, brzęku łusek, wizgu rykoszetów, gwizdzie odłamków (ze ścian, stołów itd. sypie się ich masa) i wrzasku trafionych... I tak dalej. Przez dobre 10 minut.

Na sam koniec cytuję z Johna Woo: „Daj facetowi pistolet, a zrobisz z niego Supermana. Daj mu dwa – stworzysz boga”. Przypominam, że ten koleś miał dwa.

Nie wiem, czy to będzie dobra gra – na to składa się wiele elementów – ale wiem jedno, że tak czy siak grać się w nią będzie genialnie. Na koniec mogę tylko powiedzieć: WOOOOOW! [Smg]



GODS & HEROES: ROME RISING

Sony Online Entertainment

próbuje kolejnego sposobu dotarcia do graczy, którzy opierali się dotąd tytułom MMO. Ze świadomością, że nie skusiły ich ani online'owe gry role-playing w stylu EverQuest ani nawet „masywne” first-person shootery jak PlanetSide, proponuje... action-adventure osadzoną w świecie mitologii Greków i Rzymian. Ta – Gods & Heroes: Rome Rising – pozwoli graczom wcielić się w nader niezwykłych bohaterów – być dziećmi nadzwyczaj płodnych bogów pojemnego rzymskiego panteonu. Dzięki temu w trakcie gry zdołni będą odwoływać się do boskich interwencji, w innych grach zwanych

Gatunek: MMO
Producent: Sony Online Entertainment
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.godsandheroes.com



po prostu czarami. Inną ze zdolności graczy będzie, jak w Guild Wars, możliwość dowodzenia grupami (do 8) postaci niezależnych. Tym jednak, co naprawdę niezwykle w Gods & Heroes, będzie to, że takie mieszane grupy można będzie łączyć, dzięki czemu możliwe stanie się rozgrywanie kilkudziesięcioosobowych „rajdów” bez konieczności czekania na chętnych żywych! Prawdziwym herosem na miarę bogów w Gods & Heroes: Rome Rising staniemy się jeszcze w tym roku. [g.]

SEGA RALLY REVO

Wycigi zapowiadane są zawsze

w taki sam sposób: „gra będzie niezapomnianymi najbardziej realistycznym przeżyciem każdego miłośnika czterech kółek”. Dlatego posłużę się suchymi faktami. Pojeździmy wozami wybranymi z 4WD, 2WD i klasycznymi brykami. Duże zróżnicowanie tras oraz warunków atmosferycznych – na gorącym piasku, w deszczu i po śniegu. Co ciekawe, programiści zapewniają, że każde kolejne okrążenie będziemy pokonywać po zmienionym, czy raczej wyjeżdżonym torze jazdy. Innymi słowy, trasy z każdym kolejnym okrążeniem będą coraz bardziej zniszczone, ciut inaczej będzie się prowadzić samochód. Dostaniemy również tryb multiplayer przez Sieć, jak i splitscreen na jednym komputerze. [eld]

Gatunek: ścigalka
Producent: Sega
Data wydania: zima 2006
Internet: www.sega.com

ANT BULLY

Ant Bully, platformówka

podupadłego ostatnimi czasy Midway, jest adaptacją filmu CG (jak „Mrówka Z”) o tym samym tytule, który do kin trafić ma już latem (w Polsce jako „Po rozum do mrówek” we wrześniu). Opowiada on – czy raczej – opowiadają one o chłopcu imieniem Lucas, który za karę za maltretowanie mrówek został zmniejszony przez mrówczego czarownika do rozmiarów, tak jest, mrówki i zmuszony do pracy ku chwale mrówiska. Ta zaś, ku jego i nasze-

mu zdumieniu, okazuje się znacznie ciekawsza, niż można by przypuszczać. Przede wszystkim wskutek nieoczekiwanej przemiany Lucas jest w stanie dźwigać ciężary wielokrotnie przekraczające jego własną wagę. Zdolny jest także wspinąć się po pionowych płaszczyznach. Dodatkową siłą mrówek jest ich zdolność współpracy, dzięki której możliwa staje się walka z odwiecznymi wrogami mrówczego ludu – pajakami, termitami, osami i... ludźmi. Wszystko to zaś w znakomitej oprawie audiowizualnej i w ramach 18 poziomów nie tyle mrówczego trudu, ile dobrej zabawy. [g.]

Gatunek: akcja
Producent: Midway
Data wydania: lipiec 2006
Internet: www.midway.com



SUN
Soul of the Ultimate Nation

SOUL OF THE ULTIMATE NATION (SUN)

SUN to, według samych twórców, „pierwszy MMORPG w konsolowym stylu”. Znacząco to ni mniej, ni więcej tyle, że gra ma się wyróżniać spośród innych MMORPG-ów bardziej

Gatunek: MMORPG
Producent: Webzen
Data wydania: zima 2006
Internet: www.webzengames.com

zręcznościowym podejściem do tematu, intensywną rozgrywką oraz unikalnym systemem walki. Bardziej hack & slashowy niż typowy, nieco wolniejszy i bardziej taktyczny sposób walki ze znanych nam MMORPG-ów. Czyżby MMORPG, który wymaga do gry pała? Fabuła przeniesie nas w krainy zbliżone do średniowiecza z typowymi dla nich mieszkańcami i układami towarzyskimi. Są imperatorzy, magowie, potwory, armie zakute w żelazo. Panowie z Webzen postanowili dać graczom jak największą swobodę i dlatego mamy możliwość wyboru dowolnej mapy, liczby i „jakości” potworów. W jednej lokacji może walczyć po 20-40 postaci. Brzmi to co najmniej intrygująco. Obok normalnych questów są również ukryte zadania, które będą odblokowywane w miarę ukończenia poszczególnych questów. Twórcy zapewniają, że „taaaakiej wspaniałej” grafiki jeszcze w żadnym MMORPG-u nie widzieliśmy i rzeczywiście, gra wygląda świetnie. I ostatni atut SUN – ścieżkę dźwiękową skomponował niejaki Howard Shore, czyli koleś od muzyki z „Władcy Pierścieni”. Pytanie tylko, jak się przyjmą konsolowe rozwiązania, bo z nieudanymi próbami przenoszenie pomysłów z jednej platformy na drugą mieliśmy do czynienia już wiele razy. [eld]

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

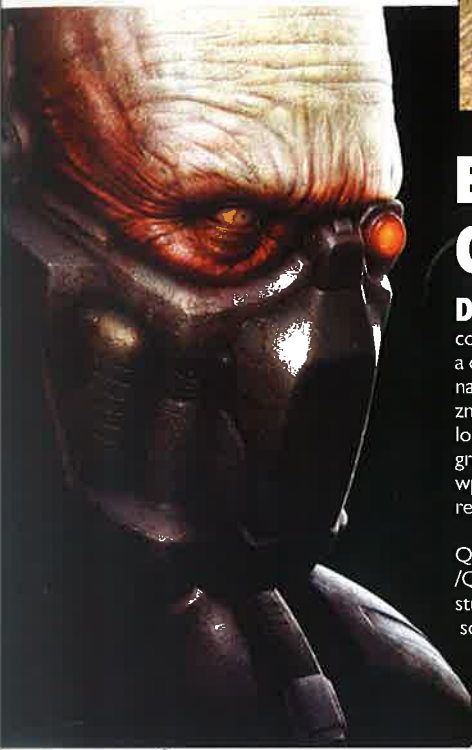
O Scarface'ie pisałem

niedawno w temacie numeru, dlatego teraz nieco krócej. Na E3 nie pokazano wiele nowego, jeśli chodzi o grę – postawiono za to na innego typu promocję. Na spotkaniu dla dziennikarzy pojawiły się między innymi takie sławy, jak: Clint Eastwood, Steven Spielberg czy Stan Lee (dla wielbicieli sekso-sownych blondynek były też Paris Hilton i Jessica Alba).

Gatunek: akcja
Producent: Radical Ent.
Data wydania: końcówka 2006
Internet: www.scarfacegame.com



A sama gra? Dziękuję, dobrze. Opowiada o dalszych losach Tony'ego Montany, który przeżywa swoją śmierć i wraca do Miami, żeby odbudować imperium i zemścić się na boliwijskim handlarzu kokainy. [Q]



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Długo oczekiwany następca jednej z najpopularniejszych sieciowych strzelanin coraz bliżej. Tym razem Enemy Territory traktuje nie o walce państw osi z aliantami, a o starciach obrońców Ziemi z wroga obcą rasą Stroggów. To oczywiście nie jedyna zmiana. Gra oferuje dwie mocno zróżnicowane nacje – ich wybór całkowicie zmienia taktykę walki. Gra została zoptymalizowana pod 24 graczy. Obszar każdej lokacji obejmuje około kilometra kwadratowego, co pozwala na w miarę swobodną grę, również przy użyciu wielu dostępnych pojazdów. Znaczącą ciekawostką jest wprowadzenie kampanii. Po prostu pogrupowano mapy po trzy-cztery, dzięki czemu rezultat poprzednich starć ma znaczenie w kolejnych.

Quake Wars prezentuje się znakomicie. Bazuje na zmodyfikowanym silniku Doom 3 /Quake'a 4, który nie tylko zyskał możliwość renderowania naprawdę dużych przestrzeni, ale dodaje też znaczącą nowość. Teren nie składa się z wielu połączonych ze sobą, podobnych tekstur. Cały etap pokryty jest jedną, wielką bitmapą! Wpływa to bardzo pozytywnie na wygląd, choć nie wiadomo jeszcze, jak będzie z działaniem gry na normalnych maszynach. Przekonamy się o tym już niebawem. [Q]

Gatunek: taktyczny FPS
Producent: Splash Damage
Data wydania: III kwartał 2006
Internet: www.enemyterritory.com

SPORE

Gatunek: megasympulacja
Producent: Maxis
Data wydania: 2007
Internet: www.spore.com

Jedną z najciekawszych gier prezentowanych na tegorocznym E3 było Spore. Ciężkie jest już samo jej sklasyfikowanie. Zaczyna się bowiem od prostego organizmu jednokomórkowego, który pływając w zielonej zupie próbuje zjeść inne jednokomórkowce. Przypomina to podrasowanego graficznie PacMan'a, choć z bonusami. Po zjedzeniu odpowiedniej liczby kropek możemy się bowiem rozmnożyć, a to przenosi nas do edytora, gdzie możemy swój organizm zmienić, dodając mu np. płuć czy jakieś ostre wypustki, dzięki czemu będziemy lepiej sobie radzili. W „rozbudowywaniu” naszego awatara mamy w zasadzie pełną swobodę. Nie musimy się przy tym martwić o zachowanie nawet największego potworka – za jego animację i zdolności odpowiada bowiem engine gry. Wszystkie ruchy są generowane na bardzo naturalnie.

Następne etapy (zwane w grze fazami) to kolejno stworzenie wielokomórkowego, plemię, miasto, cywilizacja i wszechświat. Ich nazwy określają także, czym się będziemy na danym etapie zajmować. W fazie drugiej przechodzimy do walki między bardziej skomplikowanymi stworzeniami, zachowując możliwość „rozbudowy” – przypomina to już nie PacMan'a, a Diablo.

Tyle że celem jest nie pokonanie zła, a rozwój inteligencji naszego awatara. Gdy dzięki niej uda się nam stworzyć plemię, przestajemy się już zajmować pojedynczymi jednostkami, a gra zmienia się w Populousa. Kolejna faza to odpowiednik SimCity, potem przechodzimy do czegoś w rodzaju Civilization lub Riska, by na sam koniec ruszyć do gwiazd statkiem kosmicznym. Ta faza się już zresztą nie kończy, a my zyskujemy możliwość tworzenia nowych światów, modyfikowania zamieszkujących je stworzeń – wręcz zabawy w boga. Brzmi niesamowicie, prawda?

W dodatku wszystko co do tej pory pokazano, łącznie z edytorami (bo przy ich pomocy modyfikować będziemy również miasta czy statek kosmiczny), jest strasznie proste w obsłudze. Szkoda tylko, że na własnej skórze przekonamy się o tym dopiero w przyszłym roku, ale wszystko wskazuje na to, że jest na co czekać! [AI]



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

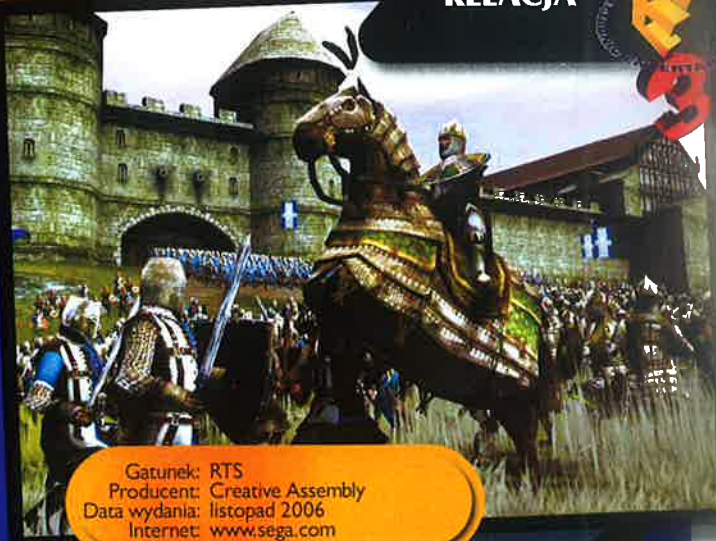
Sega i Creative Assembly zaprezentowały w Los Angeles najnowszą odsłonę doskonałej serii Total War.

W Medieval II gracz weźmie pod opiekę jedną z ponad 20 europejskich nacji, by poprowadzić ją do władzy nad całą średniowieczną Europą, a nawet Amerykami (w grze pojawi się cywilizacja aztecka, a Nowy Świat otworzy się przed graczem na bardziej zaawansowanym etapie kampanii). Podobnie jak poprzednie gry z serii, Medieval II łączyć będzie turówką kampanię z bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. OK, ale to już było. A co nowego?

40-osobowy zespół pracujący nad grą w Australii przeprojektował engine odpowiedzialny za bitwy, by nadać im jeszcze więcej szczegółów i rozmachu. Koniec z wojnami klonów – teraz poszczególni żołnierze będą różnicowani i dopracowani, a animacje bardziej naturalne. Bitwy zachwycają wszystkich fanów prania się żelastwem po helmach. Wyobraźcie sobie np. taki szczegół – dwóch żołnierzy walczy, jeden pada, po czym zwycięzca rozgląda się, by sprawdzić, co dzieje się wokół, wybiera następną ofiarę i rzuca się ponownie w wir walki. Szczególnie ciekawie wyglądają wojska indiańskie – ludzie z Creative Assembly twierdzą, że dołożyli wszelkich starań, by czerwoności wojownicy zostali możliwie wiernie odwzorowani.

Ważną rolę ogrywać ma w grze religia i osoba papieża. Co jakiś czas np. w różnych częściach świata pojawiają się będa oddziały heretyków, których będzie można wykoślić lub próbować nawracać z użyciem nowych jednostek – księży (może się jednak okazać, że ci przyłączą się do heretyków). Twój ksiądz będzie mógł awansować w hierarchii kościelnej i nawet zasiąść na Tronie Piotrowym, co zapewni ci wielkie wpływy.

Jednak ulepszono nie tylko oprawę, lecz także algorytmy AI – teraz przeciwnik będzie mądrzej korzystał z otoczenia (np. wykorzystując podczas przemieszczania oddziałów lasy jako osłonę przed wrogimi łucznikami). W grze znajdzie się ponad 250 różnych jednostek, z których każda będzie mieć indywidualną umiejętność specjalną (np. angielscy łucznicy będą przed bitwą tworzyć zaporę z pik, by uchronić się przed szarżą konnicy). Wprowadzono też nowy system ekonomiczny – gracz będzie musiał wybrać rolę dla każdej prowincji. Poprawiony system rekrutacji żołnierzy pozwoli na szybsze tworzenie armii. Medieval II mocnym kandydatem na strategię roku? Na to wygląda. **[CormaC]**



Gatunek: RTS
Producent: Creative Assembly
Data wydania: listopad 2006
Internet: www.sega.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV: WARLORDS

E3 były dla nas okazją, by poznać kierunek rozwoju serii Civilization, ściślej – zagrać w Warlords – pierwszy oficjalny dodatek do znakomitej ubiegłorocznej "czwórki". Tematem dodatku będą tytułowi wodzowie – najwybitniejsi spośród sług Marsa, jacy zaistnieli w historii rodzaju ludzkiego. Sam pomysł stworzenia "wybitnego dowódcy" pojawił się już ponoć w trakcie prac nad Civilization IV, jednak Firaxis ostatecznie zdecydowało się zbudować wokół nich cały dodatek. W jego skład wchodzić będzie sześć scenariuszy: podbojów m.in. Aleksandra czy Dżingis-chana. Wybór tych dwóch na prezentację na E3 nie był przypadkowy. O ile pierwszy, ten rozgrywający się w Helladzie, to klasyczna gra w rozwój cywilizacji, o tyle "budowanie" imperium mongolskiego polegać ma na... zbrojnym podboju sąsiadów, bez nadmiernego zaprzętania sobie głowy zaplaczem gospodarczym czy militarnym. W tym drugim przypadku jednak na osiągnięcie zamierzonego celu będziemy mieć jedynie 150 tur... Sid Meier's Civilization IV: Warlords – jeszcze w tym roku. **[g.]**

Gatunek: strategia
Producent: Firaxis
Data wydania: 2006
Internet: www.firaxis.com



TIMESHIFT

TimeShift, first-person shooter tworzony wokół ograniczonego motywu podróży w czasie, gościł na naszych łamach tak często, że każda kolejna wzmianka jest jak déjà vu. Tym razem jednak mówimy o zupełnie nowej (?), lepszej (?) grze. To dlatego, że podupadłe ostatnio Atari zdecydowało ostatecznie odsprzedać TimeShift

firmie, której problemy finansowe już się skończyły – Vivendi Games. Dzięki temu twórcy gry – studio Saber Interactive – zyskali nowy większy budżet i nieco więcej czasu, by uczynić z niej przeżycie faktycznie niezapomniane. Fabuła gry mówi o pilocie, który przeżywa podróż w czasie, by po powrocie stwierdzić, że znalazł się w drugiej nogawce spodni czasu i miejsce USA zajmuje imperium faszystowskie. Naturalnie – jako jedyny w tym świecie człowiek znający tajemnicę podróży w czasie (spowalniania go, zatrzymywania, nawet cofania), staje się celem nowego rządu.

Czy zabawy czasem w TimeShiftcie będą przynajmniej równie zabawne jak w pewnej perskiej serii, przekonamy się, miejmy nadzieję, jeszcze w tym roku. **[g.]**



RELACJA

TARGI

E3 2006

Gatunek: action/RPG
Producent: CD-Projekt
Data wydania: wiosna 2007
Internet: www.witcher.pl

WIEDZMIN CZYLI THE WITCHER

Prezentacja Wiedźmina na E3 była chyba najdłuższą wśród pojedynczych gier – trwała blisko godzinę. Po wprowadzeniu w świat Wiedźmina pokazano intro do gry – stworzone przy współpracy z Tomkiem Bagińskim (pamiętacie – „Katedra”, „Sztuka spadania”). Trzeba przyznać, że filmik, choć krótki, kopie tyłek.

Potem przechodziliśmy sobie od stanowiska do stanowiska, na których pokazywano możliwości engine'u, system walki oraz coś, co można nazwać systemem moralnych wyborów w grze.

Zacznijmy od engine'u – jak zapewne pamiętacie, Wiedźmin jedzie na gruntułnie stuningowanym silniku pierwszego Newwintera. Zaaplikowano mu wszystko, co tylko był jeszcze w stanie przełknąć, łącznie z obsługą wszystkich sztuczek graficznych dostępnych pod DirectX 9.0 (że o całkiem niezłej fizyce nie wspomnę). Efekt jest – że tak powiem, względny. W porównaniu z Neverwinterem Wiedźmin wygląda genialnie. Ale przy takim Oblivionie czy Gothicu 3 widać jednak, że to już nie ta liga i że niektórych ograniczeń sprzętowych/software'owych się zwyczajnie nie przeskoczy – tak jak nawet mocno podrasowany Ford Focus nie wygra na torze z Ferrari F40. Czy jednak można mieć o to pretensje do samej gry i jej twórców? Chyba nie. Powiem tak: **obecnie poziom graficzny Wiedźmina to światowe górne stany średnie.** Niektóre efekty, jak np. dynamicznej pogody, upływu czasu, deszczu, płynącej wody (włącznie z paralaksą obrazu, gdy wiedzmin np. brnie w rzecę), działanie eliksirów (np. widzenie w ciemnościach!) – są wręcz świetne. A animacje wpływu alkoholu na prowadzoną postać są zabawne... i bliskie życiu („urwany film” i kac!).

Podoba mi się też system walki (a raczej trzy – dla przeciwników zwinnych i szybkich, ciężkich i powolnych oraz do walki z grupą wrogów). Jest dynamiczny i zmusza gracza do aktywnego działania (tu nie wystarczy po prostu kliknąć, trzeba to czasem robić w określonym czasie, a wtedy można walić serie kombosów). Do tego wygląda to realistycznie (mnóstwo rozmaitych sekwencji ataku, obrony itd. robione za pomocą motion-capture). Umiejętności Geralta można (i trzeba!) rozwijać oraz wspomagać eliksirami. Te jednak zatrują jego organizm i trzeba się z tego leczyć snem i medytacjami. Wiedźmin może też używać Znaków (czyli prostych czarów psychokinetycznych) – ma ich pięć.

Istotne jest też, że świat Witchera jest – jak w książkach – boleśnie prawdziwy, bez podziału na dobrych i złych. Ba, **tu bycie dobrym czasem zwyczajnie się nie opłaca.** Bo możemy niekiedy w efekcie skazać swych bliskich na cierpienia i śmierć. Naturalnie nie oznacza to też, że macie wypruwać flaki każdemu, kogo napotkacie. Ale... czy pamiętacie opowiadanie „Mniejsze zło”? Czasem trzeba tu wybierać owe mniejsze zło – przy czym „mniejsze” oznacza czasem, że trzeba pozwolić komuś umrzeć (albo i go zabić samemu), by ocalić więcej istnień. (Na szczęście niekiedy starczy „tylko” dać zdrowo po mordzie, by np. skłonić więźnia do mówienia.)

Twórcy obiecują się, że gra pojawi na wiosnę 2007. Znając życie – premiera pewnie się troszkę obsunie. I tu trochę się boję o jej dalsze losy – bo w roku 2005 Wiedźmin był małą, bo małą, ale jednak sensacją na E3. W tym roku ciepło wspomniało o nim tylko parę serwisów netowych, relacjonujących targi (IGN uznał go wręcz za najlepszą grę RPG na E3!). Oby za rok nie okazało się, że już nikogo ta gra nie interesuje... Trzymajmy więc kciuki za jak najszybszą albo choć punktualną premierę. Bo każdy ma swoje pięć minut sławy i szkoda by było, gdyby twórcy Wiedźmina je przegapili. Ale nawet wtedy mają przynajmniej jednego nabywcę: mnie. [McA]



4gramy

PROMOCJA

LEKKIE WIEŚCI Z CD PROJEKT

9 /NR. 1/2006/

/WWW.GRAM.PL/

9



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

**Ujawniamy kulisy skandalu!
Wiemy dlaczego doszło
do opóźnienia polskiej
premii gry!**

9 YORKSHIRE TERRIEREK

Gwiazda polskiej muzyki pop Pomarańcza odmówiła współpracy przy udźwiękowianiu **Heroes of Might and Magic V**. Piosenkarka oburzyła się, że nie będzie podkładać głosu pod żadnego losia.

Sza

Firma CD Projekt stanowczo zdementowała pogłoski, jakoby kiedykolwiek było rozważane obsadzenie piosenkarki Edyty G. jako osoby podkładającej głos pod głównego bohatera gry **Stubbs the Zombie In Rebel Without a Pulse**.

LtG

Wiadomość z ostatniej chwili. Pomarańcza zdecydowała się jednak podłożyć głos do **Heroes of Might and Magic V** gdy ekipa CDP wytłumaczyła jej, że to nie to samo co jednorożec. *Jako dziewczina mam oczywiście do tej roli wyjątkowe predyspozycje* – oświadczyła piosenkarka.

Sza

Lola Anoda stanowczo przestrzega przed współpracą z CD Projekt. Znana gwiazda jest przekonana, że podczas swojej ostatniej bytności w siedzibie firmy została zaatakowana i straciła mózg. Czy słynny iloraz inteligencji jest zagrożony? Czyżby miało to jakiś związek z ostatnim bestialskim napadem dokonany przez Subbsa Z.? Niestety nie da się ustalić, czy gwiazda była w tym czasie na miejscu zdarzenia. Jak sama mówi – *Eee. Nie pamiętam.*

Tra



BEZMÓZGI NAPAD!

**Zombie opanował
siedzibę CD Projekt!**

KONKURS HEROSA

Wielki konkurs naszego magazynu. Do wygrania **Edycja Kolekcjonerska Heroes of Might and Magic V**. Aby ją zdobyć, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Ile razy w całym naszym magazynie pojawiło się słowo „łoś” (we wszelkiej odmianie)?

Odpowiedzi, wraz z adresem zamieszkania, prosimy przysłać e-mailem na adres: 4gramy@cdprojekt.com. Na odpowiedzi czekamy do końca czerwca.



9 /HEROES OF MIGHT AND MAGIC V/ PREMIERA: 8 CZERWCA 2006 / CENA: 99.90 PLN / HOMM5.GRAM.PL /

PRZEGRANY WYŚCIG!

Jak już wiadomo, stało się. Polska premiera Heroes of Might and Magic V została przesunięta na czerwiec. Jako jedyni znamy sensacyjne kulisy opóźnienia. Mimo wzmózonych wysiłków, przegraliśmy ten wyścig z czasem – mówi przedstawiciel CD Projekt. Pokonały nas przeszkody technologiczne i siły natury.

A zaczęło się niewinnie. Konwój ciężarówek z grą, jeszcze w oryginalnej wersji językowej, wyruszył do Polski pod koniec kwietnia. Trasa jego przejazdu utrzymywana była w ścisłej tajemnicy, jednak w jakiś sposób dowiedziała się o niej Młodzież Z Czech Polska – bojówkowa organizacja mniejszości czeskiej w Polsce. Dostawaliśmy od nich już wcześniej apele,

żeby w polskiej wersji językowej wśród surowców zamiast ręki pojawiły się knedle. Nie chcieliśmy ich słuchać, więc zaczęły się pogroźki, ale ich też nie traktowaliśmy poważnie – opowiada nasz rozmówca, pragnący zachować anonimowość. Niestety, pogroźki Młodzieży Z Czech Polskiej zostały zrealizowane. Tuż przed polską granicą, bojówka zorganizowała blokadę drogi, posługując

się rannym łosiem. Kierowca pierwszego TIR-a z konwoju, widząc chore zwierzę, wyszedł z kabiny i próbował udzielić mu pierwszej pomocy, metodą usta-pysk. Wtedy ci wariaci wyskoczyli zza krzaków, obezwładnili mnie i pozostałych kierowców i zniszczyli zawartość pojazdów – relacjonuje ofiara. Jak się okazało, zniszczona została także linia produkcyjna HOMM5. Próbowaliśmy ratować sytuację czym się dało



– opowiada przedstawiciel polskiego dystrybutora – jednak nie zdążyliśmy. W druku nowego nakładu pomagali nam nawet znajomi spece z salonów tatuażu, którzy swoimi maszynkami dziergali precyzyjnie program na płytach. To jednak wciąż było za mało. O dalszych losach polskiej edycji HOMM5 piszemy w artykułach pobocznych.



9 /TITAN QUEST/ PREMIERA: 13 LIPCA 2006 / CENA: 99.90 PLN / WWW.GRAM.PL/TITANQUEST /

Rewelacje archeologiczne

Aby uwiarygodnić swój nowy tytuł Titan Quest, firma THQ wynajęła grupę archeologów by przeprowadzili szeroko zakrojone wykopaliska. Niestety nie udało im się odnaleźć śladów potwierdzających ucieczkę tytanów i ich drugiej wojny z bogami, lecz i tak badania wstrząsnęły światem nauki!

Okazuje się, że Herkules była kobietą. Dowodzi tego niezbitcie materiał znaleziony w odkopanym przez ekipę grobowcu herosa, czy raczej heroiny. Wywołało to prawdziwą burzę na arenie międzynarodowej. Nie ominęła ona również Polski. Znanе wydawnictwo musiało wstrzymać cały nakład nowego wydania mitologii Par-

dowskiego. Poproszony o komentarz przedstawiciel Ministerstwa Edukacji skomentował – *To było do przewidzenia. Nie można ufać mężczyznom którzy noszą spódniczki!* Jeszcze nie wiadomo czy MEN zgodzi się na wprowadzenie tych szokujących informacji do podręczników

szkolnych. Istnieją uzasadnione obawy, że mogłoby to mieć niekorzystny

wpływ na najmłodszych. Taką pozycję lobbują różne konserwatywne organizacje, między innymi przedstawiciele Młodzieży Z Czech Polskiej.

Naukowcy przeprowadzili badania w niezwykle nowatorski sposób. Otóż postanowili połączyć tradycję z nowoczesnością. Najpierw wysadzili miejsce wykopaliska przy użyciu dynamitu, a następnie przeszukali powstałą





/STUBBS THE ZOMBIE/ PREMIERA: 28 MAJA 2006 / CENA: 49.90 PLN / WWW.GRAM.PL/STUBBSTHEZOMBIE /

CZY WIDZIAŁEŚ TEGO ZOMBIE?

Domysły zostały potwierdzone. Znamy już sprawcę niedawnego, bestialskiego napadu na siedzibę CD Projekt!

Stubbs Z. w ostatni piątek w godzinach późno popołudniowych dokonał napadu na tle rabunkowym połączonym z napaścią ze skutkiem (nie)śmiertelnym. Napastnik wszedł do budynku korzystając z pomocy opętanego przez siebie woźnego. Następnie wdarł się przymocą do biura i zaatakował przebywającego tam

pracownika CD Projekt Pawła K., znanego w pewnych kręgach jako „Kofeinowy Pablo” i zjadł jego mózg. Na szczęście brak tego organu nie przeszkodził dzielnemu mężczyźnie stanąć w obronie honoru i mienia firmy. Po długiej i zażartej walce, w której zniszczeniu uległa duża część sprzętu biurowego i ranny został jeden łoś, Kofeinowy Pablo uzyskał w końcu przewagę nad Stubbsem Z. i wyrzucił go przez okno. Napastnik zbiegł z miejsca zbrodni w kierunku pobliskiego cmentarza a łoś uciekł na południowy zachód. Poszukiwania obu wciąż trwają. Inspektor Józef Wiśnia ostrzega: *Jeżeli ktokolwiek zobaczy podejrzanego Stubbsa Z. nie należy go pod żadnym pozorem próbować zatrzymać. Jest on niezwykle niebezpiecznym przestępcą, buntownikiem a do tego pozbawionym pulsu! W razie spotkania doradza na jest natychmiastowa ucieczka i jak najszybszy kontakt z najbliższym komisariatem policji lub wykonanie telefonu na numer alarmowy 997.*

Rysopis poszukiwanego: Martwy mężczyzna mocno posunięty przez czas, skóra zielona, oczy kaprawe wzrost nikczemny. Ubrany jest w przegniły garnitur

Gram.pl: Skąd ten bunt panie Stubbs?

Stubbs Z.: Yyyy.

Gram.pl: Rozumiemy. Słyszeliśmy również, że w głębi swego przegniłego serca jest pan romantykiem.

Stubbs Z.: YyyyYyyy.

Gram.pl: No tak ma pan bez wątplenia piękne wnętrze. Proszę mi powiedzieć, skąd ten niesamowity apetyt na ludzkie mózgi?

Stubbs Z.: Yyyyy.

Gram.pl: No tak rozumiemy. Muszę powiedzieć, że to nieco ekscentryczne. Dziękuję! Aaaa!

Hak



coloru brudno brązowego i tej samej barwy niegustowny kapelusz. Znaki szczególne: Powłóczenie nogami, pet w kąciu ust, zwisające wnętrzności i wszechobecny smród. Uwaga! Posiada niebezpieczne poczucie humoru! Czytajcie też ekskluzywny wywiady z bohaterskim Pawłem „Kofeinowym Pablo” K. i jego przeciwnikiem, buntownikiem bez pulsu Stubbsem Z. Tylko u nas, tylko dziś!

Gram.pl: Witam, proszę mi opowiedzieć o dramatycznych wydarzeniach mających miejsce w ostatni piątek.

Kofeinowy Pablo: niemam mózgu nie znam już słownawet bluzgów

Gram.pl: Rozumiemy, czyli było to traumatyczne przeżycie. A jak się pan czuje bez mózgu?

Kofeinowy Pablo: cdprojekt jest dystrybutorem najlepszych gier w Polsce

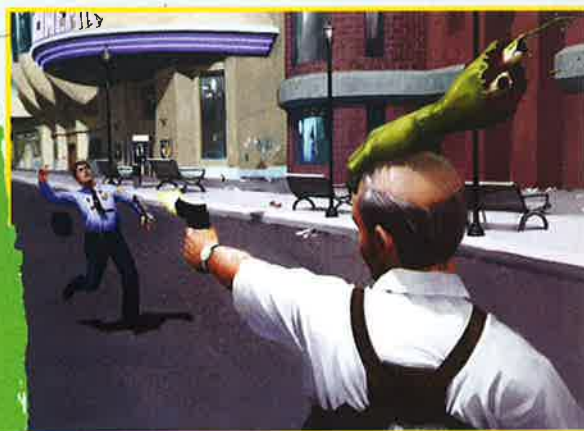
Gram.pl: No tak, tak słyszałem. Nie odpowiada to jednak na nasze pytanie. Mógłby pan wypowiedzieć się bardziej konkretnie?

Kofeinowy Pablo: niemam mózgu nie znam już słownawet bluzgów

Gram.pl: Dziękujemy za wywiad. Życzymy szybkiego powrotu do zdrowia. Dział marketingu wciąż pokłada w panu wielkie nadzieje.

Kofeinowy Pablo: Yyyy.

Hak



w ten sposób halde za pomocą specjalnie wytresowanych łoś. To właśnie jeden z nich dokonał tego sensacyjnego odkrycia. CD Projekt postanowił pokazać bohaterskie zwierzę w Polsce na specjalnie zorganizowanej w tym celu konferencji prasowej. Niestety przywieziony parzystokopytny zniknął z siedziby firmy w tajemniczych okolicznościach. Poszukiwania trwają nadal. Nieoficjalne źródła wiążą z tym zniknięciem organizację terrorystyczną Młodzież z Czech Polska, która od początku sprzeciwiała się publikacji tych rewelacji.

/NEWSY/

Według gorących informacji, które dotarły do naszej redakcji, Aspyr planuje wypuszczenie specjalnego dodatku do gry **True Crime: NYC**. W rozszerzeniu pod roboczym tytułem **True Crime: Warsaw City**, gracze pokierują poczynaniami znanego detektywa Krzysztofa R. JRz

Minister Edukacji zapowiedział lustrację twórców **SpellForce 2**. Jego zdaniem owa gra propaguje treści satanistyczne, godzące w wartości głoszone przez chrześcijańską etykę. *Polska młodzież musi być wychowana w duchu patriotyzmu i poszanowania dla tradycji, nie możemy*



dopuszczać, by miała do czynienia z mrocznymi elfami, demonami i innymi plugawymi, pogańskimi elementami, rozpowszechnianymi przez propagandę masońską – oznajmił reporterowi Gram.pl.

Tra

Wszystkie tytuły rozrywkowe nawiązujące do dzieł renesansowego geniusza, Leonarda da Vinci będą zmuszone odprowadzać spory procent zysków na rozwój Fundacji da Vinci, utworzonej przez odległych potomków Mistrza. Fundacja zajmie się rozwojem technik kodowania i tanimi rozwiązaniami lotniczymi dla mas. Wpływie to niestety również na ceny gry **Rise of Nations: Rise of Legends**, gdzie jedna z frakcji nosi nazwę Vinci i używa pojazdów latających opartych na projektach włoskiego wizjonera. Nie dotknęło to na szczęście polskiej edycji (cena została na poziomie 99,90 zł). Z wdzięcznością to negocjacje finansowym na wysokim szczeblu, które zostały niedawno przeprowadzone w Palermo na Sycylii. Dział Marketingu CD Projekt reprezentowany był przez pewnego wysoko postawionego łosia.

LtG

Upadły prace nad polskim dodatkiem do gry **Tony Hawk's American Wasteland**. Rozszerzenie znane pod roboczym tytułem **Tony Hawk's Polish Wasteland** miało się rozgrywać na warszawskiej Woli. Niestety, komisaryczny zarząd miasta stanowczo sprzeciwił się projektowi. Niedopuszczalne jest szarganie dobrego imienia tak dynamicznie rozwijającej się dzielnicy, jaką jest Wola – powiedział nam przedstawiciel władz miasta, Michał K.

LtG

/SERIA FAJNA CENA/ PREMIERA: 22 CZERWCA 2006 / CENA: 49.99 PLN

NIEPOKOJĄCE SYGNAŁY Z FIRMY CD PROJEKT

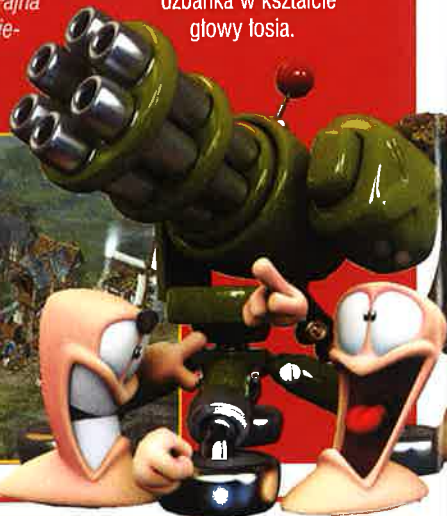
Zaginienie szefa marketingu CD Projekt podczas targów E3, może kosztować firmę więcej niż się wydaje. Aktualnie odpowiedzialny za dział Paweł K. nie zgodził się na rekonwalescencję po ciężkim wypadku, o którym piszemy szerzej w innym materiale. Co więcej, mimo swego stanu zdrowia, zaczął wprowadzać daleko idące zmiany. Zdecydował się między innymi na drastyczny krok: kilka gier będzie od tej pory sprzedawanych za połowę ceny. Akcja



Fajna Cena objęte są gry **Code-name Panzers: Faza Druga**, **Juiced**, **The Settlers: Dziedzictwo Królów** i **Worms 4: Totalna Rozwątka**. Cena 49.99 PLN może wstrząsnąć zaplanowanym budżetem CD Projekt na resztę roku. Na nieszczęście dla wydawcy, czas trwania promocji i możliwości jej rozwoju są trudne do określenia. Szaleństwo Pawła K. wpłynie także na spadek obrotów w innych sektorach handlu gramami. Zaniepokojenie nową akcją promocyjną wywołują prywatni detaliczni dystrybutorzy gier, pochodzący z Buga. *Nu, ich Fajna Cieny eta nic fajniego dla mienia. U mienia nada*



tożę kakuju to pramociju zdielat – mówi nam Alosza B., typowy przedstawiciel tego sektora rynku. – *Ja padumal budu pradawac pol igry za adnu czietwiortu cieni. Haraszo?* Paweł K. zapytany o przyczyny tak radykalnej decyzji, odpowiedział nam jedynie: *niemammóznunieznamslówjużnawetbluzgów*. Więcej informacji nie udało nam się od niego wydobyć, gdyż zaczął trząść się spazmatycznie i ślinić. Zostaliśmy wyprowadzeni z siedziby firmy, jednak zdążyliśmy zauważyć, że ktoś ze współpracowników zaczął poić Pawła K. kawą z dwulitrowego dzbanka w kształcie głowy łosia.



/EXTRA KLASYKA NEXT/ CENA: 19.99 PLN/ PREMIERA: 21 KWIETNIA 2006/ EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/

PIKIETA POD SIEDZIBĄ CD PROJEKT

Trwa strajk głodowy na klatce schodowej w budynku jednego z największych polskich dystrybutorów gier. Protestujący nie zamierzają ustąpić, dopóki nie zostanie zawieszona wydawanie serii eXtra Klasyka neXt. *Nie wycofamy się, będziemy tu głodować, dopóki nasze żądania nie zostaną spełnione!* – powiedział nam przywódca pikiety Euzebiusz O. Kim są protestujący? To wpływowi biznesmeni „z układu” protestujący przeciwko zbyt niskim cenom takich tytułów jak **Delta Force: Helikopter w Ogniu**, **Full Spectrum Warrior**, **Gothic I i II**, **Ground Control II: Operation Exodus**, **Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay**, **Sąsiedzi z Piekła Rodem**, **Silent**

Storm i **Warhammer 40,000: Dawn of War**. Biznesmeni są porzytowani tym, że teraz każdy może stać się posiadaczem tych wypasionych tytułów za jedyne 19.99 PLN. Przypomnijmy, że wydania tych gier prawie niczym nie różnią się od edycji premierowych! – *To jest granda!* – emocjonuje się Euzebiusz O. – *Dotąd posiadanie pięknych gier z edycji premierowych było przywilejem nielicznych wybrańców. Od razu było łatwo rozpoznać, kto jest kim: cieniasy miały tanie, szarobure serie, a my wypasione wydania. A teraz tania seria ma wyglądać nie-mal identycznie jak*

premierówka! Trzeba zamknąć ten projekt!

Do pikiety dołączyła bojówka Młodzieży z Czech Polskiej, w związku z czym CD Projekt zatrudnił dodatkową ochronę m.in. niejakiego Riddicka. Przedstawiciele firmy uspokajają jednak, że nie wpłynie to w żaden sposób ani na strategię wydawniczą, ani na ceny.

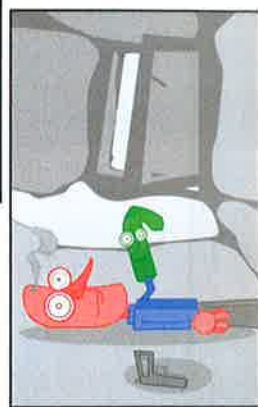


Arcade 1
 FPS 4
 Polonizacje 3
 Przygodowe 2

RPG 1
 RTS/strategia 3
 Tycoon 1

STATYSTYKA:
ZRECEZOWANO 15 GIER

Redakcyjne powiedzonko:
„Męczy się z tym jak Czarny Iwan na pierwszym etapie Harry'ego Pottera”.



Pierwszą Złotą Głową był niewątpliwie to jego brzość obłożona
 Fine Shaperem. Prosimy złożyć go jednak wybronić
 zbierając więcej producentów brutalnych gier komputerowych.

Autor: Błażej Włodarczyk

GAME WALKER

Tja, gdy E3 na tapecie, wszystko inne schodzi na plan dalszy... Recenzji może „tylko” 15 – ale wśród tej piętnastki jest kilka perełek, że o „diamencie w koronie” (HoMM VI) nie wspomnę. Można powiedzieć, że w tym numerze jakość wygrała z ilością... I to chyba dobrze, bo co nam po 30 recenzjach, gdy większość gier dostaje 5-6? A tak mamy kilka ocen prawie na końcu skali...

Byłem sobie w kinie...

...i to nawet na tym filmie, co to tak ludzi podzielił, bo obrazoburczy i w ogóle. Nie o nim jednak będzie, a o wielkiej kin zapaści i małej na seansach frekwencji. Bo wiem jedno – nieprędko przyjdzie mi ochota, by ponownie do kina pójść...

Seans zacząć się miał o 19.15, wtedy też w fotelu zasiadłem. Ale – coś za nieszczerście – zaczął się parę minut później. A w zasadzie te parę minut później zaczęły się dopiero reklamy. Jako że film głośny, to i reklam było mnóstwo – ponad pół godziny. Seans rozpoczął się 45 minut później... Tak się nieszczerście składa, że swój czas cenię i czterdzieści pięć minut to dla mnie stanowczo za dużo, tym bardziej że w tym czasie zmuszony byłem oglądać reklamy, na co ochoty najmniejszej też nie miałem. Nie po to płaciłem nie takie w końcu małe pieniądze, by jeszcze za karę katowali mnie reklamami. Że bez nich bilety byłyby jeszcze droższe i nikt by do kina nie chodził!

Cóż – mimo reklam kina i tak na frekwencje narzekają, więc chyba nie tędy droga, drodzy „artyści” i ich jeszcze drożsi menedżerowie... chyba że chcecie tylko narzekać na spadającą frekwencję, za którą odpowiadają wszyscy, tylko nie wy sami...



Black & White 2: Wojny bogów

Od Huta: Solidny dodatek do Black & White 2, który sprawia nieśtetę, że oryginalny, wyjątkowy pomysł z pierwszego Black & White coraz bardziej gubi się wśród najbardziej szampowych RTS-owych rozwiązań. Ale i tak jest OK – fani podstawki nie będą narzekać.

Czarny Iwan: Wojny bogów? To o mnie i moim alter ego!

Smuggler: Powiedziałbym „praczetowo”, że to Pomniejsze Bóstwa, bo dodatek mnie nie kręci ani trochę.

Mac Abra: Pierwsze B&W może i się nudziło szybko, ale było jednak jakąś tam rewolucją. Dodatek do II części już tylko szybko się nudzi. Dla największych i bezkrytycznych fanów gry.

gem: ...wszystkich dwóch. Pozostali umarli z nudów.

eld: To by tłumaczyło, dlaczego nie znam fanów B&W.

CormaC: Albo pękła im żyłka, kiedy ze względu na buga podstawka po raz 1326 wywaliła im się do Windy.

Allor: Schody są jednak zdecydowanie zdrowsze...

CormaC: Wpadnij kiedyś do mnie na ósme piętro. :)



Gatunek: strategia
Podobne do: właściwie tylko do Black & White
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1.6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 097

City Life

Od Pepina: Kolejny klon SimCity zszedł z taśmy produkcyjnej. Tym razem autorzy spróbowali urozmaicić budowanie metropolii dzieląc jej mieszkańców na różne grupy społeczno-zawodowe. Gra świetnie sprawdza się jako wirtualne klocki LEGO, ale już jako symulator – niekoniecznie.

Mac Abra: To ja już wolę SimCity. W tej grze jakos to wiele... socjalizmu jest.

Allor: Solidarności chyba – stare określenie jest już zdecydowanie passe.

On'ik: Sorry, Pepin się czepia – i to bardzo. Wszystkie „symulatory burmistrza” są do cna socjalistyczne, gdyż w gospodarce rynkowej jedna osoba nie powinna prawie w ogóle mieszać się w sprawy inwestorów. A w grze byłoby to raczej nudne, nieprawdaz?

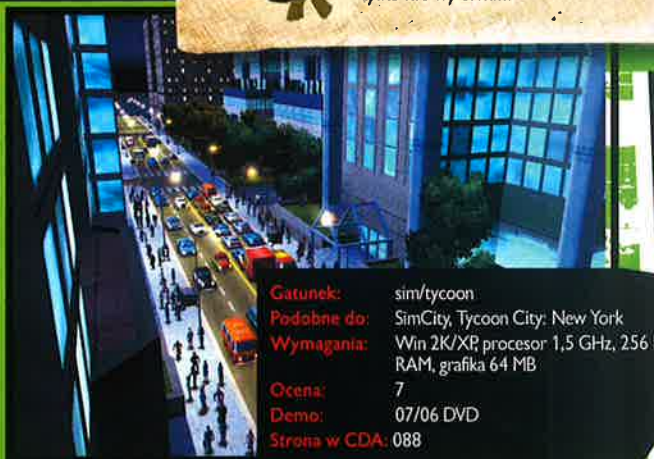
Smuggler: Pograć można, ale czy na pewno trzeba? Gra nie wnosi właściwie nic nowego do kanonu. Dla mnie raczej 6-6+.

Hut: Pozwolę sobie nie zgodzić się z przedmową. W ostatnim czasie dostaliśmy dwa całkiem porządne miejskie tycoony – Tycoon City: New York i City Life – a zupełnie wbrew oczekiwaniom ten drugi jest dużo lepszy. Dla mnie – raczej min. 8. :)

Czarny Iwan: Polska wersja tej gry zawierałaby ostro ścierające się frakcje moherowych beretów kontra aksamitne kapelusze.

gem: Polskie aksamitne kapelusze podzieliły albo już wkrótce podzielią los dinozaurów...

eld: Znaczy wymrą? Oby nie stały się zombiakami, bo jeden jako minister starczy...



Gatunek: sim/tycoon
Podobne do: SimCity, Tycoon City: New York
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: 07/06 DVD
Strona w CDA: 088

Desperados 2: Cooper's Revenge

Od elda: Miała być rewolucja, wyszedł sequel niczym się specjalnie nieróżniący od „jedyńki”. To jedna z tych gier, w które gra się w miarę przyjemnie, ale nie czuje się też potrzeby grania 24/7, a po ukończeniu już się do niej nie powraca.

Hut: To fakt – gra ma nowy trójwymiarowy engine, a zupełnie tego nie widać. To jest sztuka – zaangażować nowoczesną technologię, by uzyskać efekt retro. :)

CormaC: Ale w presspacku można się nowym silnikiem pochwalić.

Allor: A i na screenach – po drobnym retuszu – lepiej to wygląda...

Mac Abra: Mimo to jakos tak miło wrócić do korzeni...

Smuggler: Nie taniej wypadnie pograć w pierwszą wersję?

Czarny Iwan: Pierwsza wersja już tak nie nawilża.

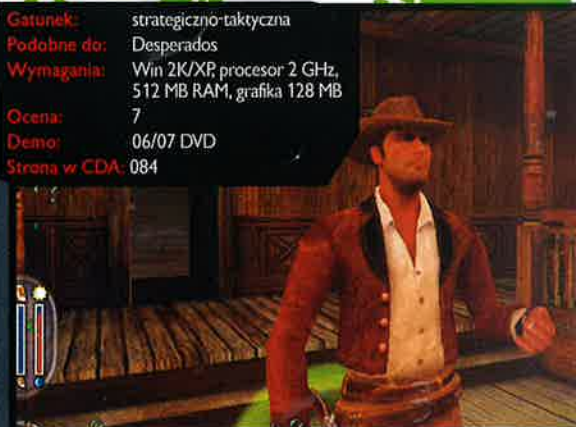
gem: Nie wiem, czy wiesz, Iwan, ale wbrew tytułowi bohaterem tej gry wcale nie jest kuper...

eld: Kaczy?

Mac Abra: Po takiej odzywce można tylko zacząć – zgodnie z tytułem – desperować.

CormaC: Albo się mścić.

Gatunek: strategiczno-taktyczna
Podobne do: Desperados
Wymagania: Win 2K/XP procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Demo: 06/07 DVD
Strona w CDA: 084



RETRO-ACTION

CDA 09/98



CDA 09/98 to tradycyjnie 124 strony, 2 CD i cena 14,99. W pełnej wersji strategia turowa Eastern Front (...ale będzie teraz wydzwiała na taką grę). Na okładce V.O.T.E.R. Golem, czyli taki polski Duke Nukem Forever – gra, która tak naprawdę nigdy nie powstała, ale czyniono wokół niej sporo szumu. (Nawet jest wywiad z twórcami... rany, czego to nie obiecują... normalnie Starcraft wysiada, Warcraft III to przy VG mały pikus...) :

Ale wróćmy do zawartości CDA. Jak zawsze pierwsze 10 stron to opisy użytków. Potem aż 17 (!) zapowiedzi, ale większość tytułów nic już nikomu nie mówi... No, poza takimi jak Tomb Raider 3, Turok 2, Morty, Carmageddon 2. Aż 22 recenzje, ale i wśród nich nie ma wielkich hitów (no, może poza Sanitarium) – co nie oznacza, że w ogóle ich brak. Takie gry, jak: Heart of Darkness, Mortal Kombat IV (9/10! za co?!), MechCommander, Reflux (polska gierka), Championship Manager, SWAT 2, House of the Dead – jednak coś i dzisiaj znaczą.

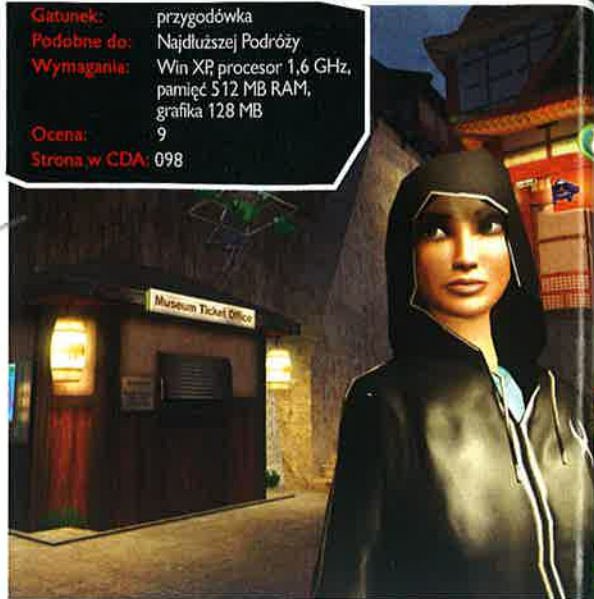
Ale mnie wryła się w pamięć dość w sumie kiepska gra – RTS Stone Axe (6/10). Czemu? Bo na niej właśnie (by była jasność: LEGALNEJ PUDEŁKOWEJ KOPII) dotarł do CDA... wirus (Marburg). Tak jest, dobrze widzieć: był nagrany na zapakowanej w pudełku grze! A to dlatego, że przez jakiś czas był niczym niewykrywalny... Na szczęście szybko pojawiła się skuteczna szczepionka... ale co namieszał nam, i nie tylko nam, to jego...

Dobra, mniejsza o Marburga. Co poza nim było wówczas 'hot news'? Activision odkupiło od Microprose'a prawa do gry Civilization. Nadal trwają protesty fanów po informacji, że Blizzard wstrzymał prace nad przygodówką osadzoną w świecie Warcrafta. Ma się pojawić Dungeon Keeper 2. Fani SVV szykują się na kolejną grę-symulator, osadzoną w realiach Star Wars (Rogue Squadron – to jednak była zręcznościówka, a nie symulator). Bardzo obiecująco (po screenach) zapowiada się – hm... Daikatana. No co...? Pojawiła się kość pamięci RAM o gigantycznej pojemności 1 GB! Bosko zapowiada się gra Aliens vs. Predator! A w Polsce pojawiły się pierwsze czytniki DVD! Drogie jak... Film z Larą Croft już wkrótce (hehehe). Format MP3, dotąd niedostrzegany przez Duże Firmy, wkrótce ma się stać podstawowym nośnikiem muzyki w grach! Funcom pracuje nad przygodówką o roboczym tytule Najdłuższa Podróż...

Cóż więcej? W Świnie Die Hard Trilogy i Street Fighter Alpha, reportaż z targów gier Activate'98, Królestwo Chaosu, Pomocna Dłoń, Action Redaction (na obrzydliwym podlewie, bardzo utrudniającym czytanie), Scena. Do tego trochę sprzętu (Voodoo 2, joye, monitory), wspomniany wywiad z twórcami VG, solucje, Tipsy i Lista Przebojów. Tym razem tylko światowa. Rządzi Premier Manager '98, wysoko jest też World Cup '98 i Three Lions – trzy gry „piłkarskie”. Są też Tomb Raider, Commandos i Heart of Darkness.

Dreamfall

Gatunek: przygodówka
Podobne do: Najdłuższej Podróż
Wymagania: Win XP, procesor 1,6 GHz, pamięć 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 9
Strona w CDA: 098



❖ **Od EGM:** Sequel przygodówki (Najdłuższa Podróż), której dobrych 6 lat temu dałem 10/10. I byłoby naprawdę bosko, gdyby nie głupia tendencja do „ubogacania” takowych gier wciskaniem mniej lub bardziej na siłę elementami zręcznościowymi. W tej dołożono sekwencje BL-JATYK (tak!) oraz skradanek. Nie dość, że pasują do gry, w którą się gra, by ćwiczyć intelekt, a nie refleks, jak pięść do nosa, to jeszcze są raczej słabo zrealizowane. Na szczęście za wiele ich nie ma, a sporą część można jakoś „obejść”, więc nie narzekam... zbytnio. Poza tymi zgrzytami gra jest świetna, a szczególnie uwagę radzę skupić na muzyce – broni się świetnie także w oderwaniu od gry. Dychy wprawdzie tym razem nie będzie, ale bawiłem się przy Dreamfallu naprawdę dobrze, acz ciut za krótko. Takie czasy...

❖ **Smuggler:** TLJ wspominam z sentymentem, więc się pewnie skuszę. Ale dopiero wtedy, jak Cenega toto spolszczy (a obiecują zrobić to szybko).

❖ **Qn'ik:** To ja tylko dodam od siebie, że TLJ to jedna z najbardziej niezasłużonych „10” w historii CDA. Ale Dreamfallowi dam szansę.

❖ **Mac Abra:** Ale obrodziło przygodówkami ostatnio, z czego dwie w tym numerze to naprawdę dobre tytuły. A mówili, że gatunek ginie?

❖ **Hut:** Ginie. Nawet dwie jaskółki wiosny nie czynią...

❖ **Mac Abra:** Jeśli nawet, to w dobrym stylu. A przygodówek wyszło więcej, choć już nie tej klasy.

❖ **CormaC:** Trzeba się wykazać humanitaryzmem i gatunek dobić.

❖ **Czarny Iwan:** Skradanka, bijatyka w przygodówce... A mnie się marzy FIFA 2007 w wersji przygodowej! To byłoby coś!

❖ **gem:** A mnie się marzy nowy TIE Fighter i co, że się tak spytam, z tego?

❖ **eld:** I nic. Remake'ów słabych gier nie robią. :P

❖ **Allor:** Jako przygodówka...?

❖ **Mac Abra:** Byłoby ciekawie... Było tylko nie jako dodatek do Sims 2. :)

©ormaC

Seksistowska(*) typologia kobiet

No i nastał ten upragniony okres wiosenno-letni. Pal licho zieloną trawę (pозdrowienia dla alergików), ptaszki świergocące na drzewkach (od czwartej rano; i kombinujące, jak zapaskudzić samochód schowany pod wiatą) i inne bzdury. Najważniejsze jest oczywiście to, że dziewczęta zakładają na siebie coraz mniej ubrań, odsłaniając to i owo, tu i ówdzie. Niektóre precudne – wzrok aż się w nie wtapia. Ale żeby nie było zbyt pięknie:

- 50% z tych laseczek zintegrowanych jest z dresami chowanymi na kreatynie i karmie dla świń. Gapienie się może doprowadzić do tego, że ich romantycznym partnerom życiowym włączy się jedna z pięciu komórek mózgowych (odpowiedzialnych kolejno za: jedzenie, wydalanie, ciupcanie, picie na ławce oraz bicie słabszych) i przez następne tygodnie będziemy mogli przyjmować jedynie posiłki o konsystencji rzadkiej papki. Przez rurkę.
- 25% traci cały swój urok, jak tylko się odezwie lub roześmieje. Tak, uważam, że potrafię ocenić „głębokość” kobiety na podstawie jej śmiechu. Rehot na cały autobus powo-

duje, że zaczynam szukać głębi za oknem. Takie nadają się tylko do jednego zastosowania.

• 20% z przeróżnych względów nie nadaje się nawet do tego.

• od 4,999% wysłuchuje się SKO#4 (Standardowej Kobiecej Odpowiedzi nr 4): „bardzo mi pochlebia twoje zainteresowanie, ale ble ble ble...””.

• 0,001% to absolutne ideały – nieziemsko piękne, inteligentne, dzielą nasze zainteresowania (wszystkie!), mają kompatybilne poczucie humoru, doskonale gotują (że nie wspomnę o innych rzeczach) itp. Nikt nigdy ich nie widział, ale przekaz z dziada pradziada utrzymują, że istnieją. Prawdopodobnie zasiedlają niedostępne partie Amazonii lub jaskinie ukryte na szczycie Czomolungmy i rozmnażają się drogą sztucznej partenogenezy.

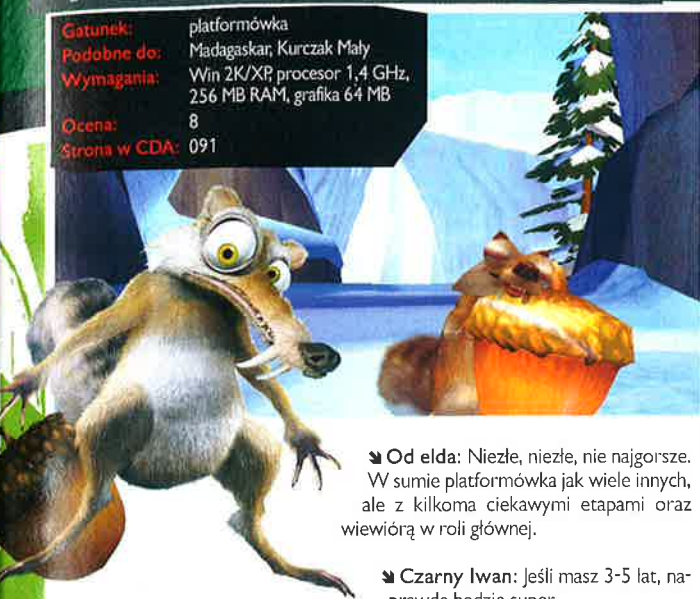
• i wreszcie – ta moja jedna jedyna... Gdziekolwiek jesteś (jak znam życie, to pewnie w Chinach, Sierra Leone albo na Marsie), przestań się chować (pokazała już, że umiesz) i wyłaż... Samo się przecież nie posprząta i nie wyprasuje. (2005) :

(*) Pewna osoba stwierdziła, że jak na mnie – mało seksistowska.

(2005) To zdanie dopisałem już po tym, jak wspomniana już pewna osoba przetestowała felieton. Nie wytrzymałem.

Epoka Lodowcowa 2

Gatunek: platformówka
Podobne do: Madagaskar, Kurczak Mały
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz,
 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 091



➤ **Od elda:** Nieźle, nieźle, nie najgorsze. W sumie platformówka jak wiele innych, ale z kilkoma ciekawymi etapami oraz wiewiórą w roli głównej.

➤ **Czarny Iwan:** Jeśli masz 3-5 lat, naprawdę będzie super.

➤ **Mac Abra:** Uwierzcie Iwanowi, wie, co mówi. Gra mu się bardzo podobała.
 ➤ **Allor:** I nawet mięsem przy niej nie rzucił – znaczy się poziom trudności też jak najbardziej OK.

➤ **Smuggler:** Wiewiór rządzi. Reszta nieważna. Tak było w filmie i w grze w sumie też. Ogólnie zjadliwe.

➤ **gem:** A ja chciałbym zwrócić uwagę, że eld odbiera ostatnio chleb Iwanowi. Starość, widać, nie oszczędza nikogo...

➤ **CormaC:** Ciekawe, kto będzie następny...

➤ **Qn'ik:** ...zapytał CormaC, który ostatnio zaciekle walczył o Over the Hedge (Skok przez płot) do recenzji.

➤ **CormaC:** Wcale nie zaciekle. Poza tym *pecunia non olet*. A tak w ogóle to pogadamy, jak dorośniesz. :P

➤ **Mac Abra:** Posłuchajcie, jak to sobie dialogują dwaj najmłodszy w redakcji. :)

➤ **CormaC:** No nie da się ukryć, że my dwaj obniżamy tu średnią wieku do... trzydziestki. :P

➤ **eld:** Chyba Iwana nie policzyłeś... z nim to do 50!

Etrom: The Astral Essence



Gatunek: hack'n'slash
Podobne do: Space Hack
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz,
 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 4
Demo: w Sieci, bodaj 900 MB...
Strona w CDA: 101

➤ **Od CormaCa:** Futurystyczny hack'n'slash z niższej półki. Z jednej strony oferuje sporo różnorodnego ekwipunku i wciąga w ten charakterystyczny dla hack'n'slashy sposób, z drugiej zaś odpycha nie najlepszą oprawą i przede wszystkim szeregiem dziwacznych rozwiązań w mechanizmie rozgrywki.

➤ **Mac Abra:** Nie widzę powodu, by jeść chlebek z wczoraj, gdy na półeczce leżą jeszcze ciepłe bułeczki. Więc podziękować...

➤ **Allor:** A powód widzieć powinienes – świeże pieczywo jest niezdrowe!

➤ **Qn'ik:** ...powiedział Al, spoglądając z pożądaniem na tygodniową kanapkę Czarnego Iwana.

➤ **Smuggler:** Hack'n'slash? Futurystyczny? Hm... Jakoś mnie to nie kręci. A zamiast „świeżych bułeczek” wolę raczej dobre sucharki w rodzaju Dunegon Siega (pierwszego!) czy Diabła (drugiego). Albo choćby Space Hacka...

➤ **Czarny Iwan:** Diabło sucharkiem? Jakoś nie pasuje. To już prędzej Gem.ini. sucharek.

➤ **CormaC:** ...powiedział ten, co to się wcale nie kruszy przy ruszaniu. :)

➤ **gem:** Nie śmieję się z niego, Cormacze. My też kiedyś będziemy starzy i brzydki...

➤ **CormaC:** Ja się nie śmieję. Ja będę za Iwanem tęsknił. :)

➤ **eld:** A MY NIE!!!

GRA NUMERU 07/2006

**W konkursie do wygrania
5 zestawów
beprzewodowych
BenQ x530 (klawiatura + myszka)**

Dane techniczne:
 – myszka ze skanerem optycznym 800 dpi
 – dostosowana dla osób prawo- i leworecznych
 – technologia X-Structure
 – regulacja położenia w czterech kierunkach
 – interfejs USB & PS/2



**By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo
odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A.15 B.19 C.27**

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu:
CA.GW.x.##, gdzie **##** oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe
 (A, B lub C), **##** oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Miesiąca
 i wyślij pod numer **7164!**
 Na zgłoszenia czekamy do **11 lipca 2006 r.**

SPIS GIER

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 01 Bitwa o Śródziemie II PL | 09 Guild Wars: Factions |
| 02 Black & White 2: Wojny bogów | 10 Heroes of Might & Magic V |
| 03 City Life | 11 Kroniki Riddicka PL |
| 04 Desperados 2 | 12 Paradise |
| 05 Dreamfall | 13 Regiment, The |
| 06 Epoka Lodowcowa 2 | 14 Sin Episodes: Emergency |
| 07 Etrom | 15 Ubersoldier PL |
| 08 Ghost Recon: Advanced... | |

**UWAGA! Wśród czytelników, którzy wyślą zgłoszenia na
Grę Miesiąca w każdym wydaniu w ciągu najbliższych
6 miesięcy, rozlosujemy 17"monitor LCD BenQ FP71G+**



Dane techniczne:
 • Czas reakcji 8 ms
 • Kąty 160/160
 • Kontrast 500:1
 • Plamka: 0,264
 • Jasność 260 cd/m² (300cd/m² max)
 • Wyświetlane kolory: 16,2 mln
 • Regulacja i Key Auto Adjustment

BenQ

Konkurs pod patronatem BenQ pl Enjoyment Matters

**Grą miesiąca nr 05/2006 została TES4: Oblivion
przed Ojciec Chrzestny: Gra i PoP: Dwa trony**

NAGRODY: 5 klawiatur bezprzewodowych z myszką BenQ x530 otrzymują: Marek Piotrowski, Ruda Śląska; Kazimierz Jurkowski, Kamienica; Maciej Wojtków, Goczałków; Damian Biskup, Szczecin; Szymon Zięba, Jaworzno;

Ghost Recon Advanced Warfighter

Gatunek: tactical shooter
Podobne do: poprzednich GR
Wymagania: ogromne! (na minimalnych: Win XP, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB gra właściwie nie działa)
Ocena: 8
Demo: DVD 07/06
Strona w CDA: 080



➤ **Od Allora:** Ogromne wymagania sprzętowe i duży realizm to główne znaki rozpoznawcze GRAW. Jeśli masz superwypasiony sprzęt i lubisz wojskowe klimaty, powinna ci się spodobać.

➤ **eld:** Nie wygląda lepiej niż BF 2, grywalności też nie ma lepszej, za to wymagania WIELKIE. Sami sobie przeliczcie, co się bardziej opłaca.

➤ **Mac Abra:** (Wdech, wydech, wdech, wydech, wdech... z odgłosem a la Darth Vader: Kto czytał recenzję, zrozumie, kto nie – niech przeczyta.)

➤ **Smuggler:** Z moim sprzętem to mogę sobie co najwyżej kompakcik z GRAW powiesić na monitorze (albo samemu się powiesić...).

➤ **Hut:** Ale Smug, to już czas na upgrade. A warto go zrobić przy okazji GRAW, bo od razu zobaczysz, za co płacisz – żaden taktycznych shooter nie wygląda jak nowy Ghost Recon!

➤ **Smuggler:** Dla mnie ważniejsze jest, by był dobry taktycznie, a nie dobrze wyglądał. A z tym ponoć w GRAW różnie bywa.

➤ **gem:** Dobry taktycznie to jest rajd na Ragnarosa!!! Ot, co.

➤ **Allor:** O przepraszam – bardziej taktyczna to jest już choćby Onyxia, bo w Ragnarosie to taktyki tyle, co dobrego ustawienia na początku...

➤ **Czarny Iwan:** Swoja drogą, wytargałem ostatnio starego GR z piwnicy i znalazłem w pudełku gustowną bandanę w wojskowym kamuflażu. Jeśli mnie dziś nie zauważyliście, już wiecie – dlaczego.

➤ **Smuggler:** ...bo go bandana całego przykryła... :)

➤ **CormaC:** To pod tą bandaną to Iwan leżał??

Qn' cik

...ODKODOWANY

Przeczytałem powieść Dana Browna, grałem w Kod da Vinciego, poszedłem więc również do kina na seans. Niczego szczególnego się po nim nie spodziewałem, ale i tak zostałem zaskoczony. Nie – nie chodzi mi o naiwność fabuły, sztyt grubymi nićmi intrygę i częste obrażanie inteligencji widza. To już, choć w nieco mniejszej dawce, widziałem w książkowym pierwowzorze. Szczególne gratulacje należą się dla Akivy Goldsmanna, który napisał scenariusz. Tak drewnianych dialogów nie słyszałem w kinie od dawna.

Najbardziej ujął mnie jeden fragment, w którym nie powstrzymałem się od szczerego i radosnego kwiczenia. W pewnym momencie Langdon (Hanks) pyta Neveu (Tautou) o jej nieodzywanie się przez wiele lat do (nieżyjącego już) dziadka:

– Czy to miało jakiś związek z przeszłością?

– Skąd wiesz?!

Cytat z pamięci, ale oddaje mistrzostwo tej sceny. George Lucas może się cieszyć: nie jest najmniej utalentowanym autorem dialogów, jakiego (z)nosiło Hollywood.

Guild Wars: Factions

Gatunek: MMORPG
Podobne do: ...WoW? hehehe :)
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8+
Strona w CDA: 104



➤ **Od Draghmara:** Co tu gadać – solidny dodatek do świetnej gierki. Dużo drobnych, ale sensownych poprawek, kilka dużych i bardzo sensownych... ale że coś za coś – to jest i parę wad. Ogólnie jednak dodatek rządzi i fani GW będą zachwyceni.

➤ **Mac Abra:** Będą też pewnie zachwyceni, że w całej recenzji ani razu nie padł tytuł WoV i nikt GW do WoV nie porównywał.

➤ **eld:** Bez jaj. Nazywanie GW świetną grą jest żartem. Jeśli sobie przypomnę, jak Iwan 42 minuty biegał wokół jeziora za drugim graczem, nie wiem, czy śmiać się, czy płakać.

➤ **Smuggler:** Ja będę zachwycony, jak w końcu redakcyjni maniacy zapomną o WoV, bo o GW już raczej (poza Iwanem) nie pamiętają...

➤ **Czarny Iwan:** Bo nigdy nie grali, wsiąkli w WoV i tyle ich widziano. A GW też wsya, tylko trzeba dać mu szansę. Faction to przede wszystkim nowy kontynent – zastanawiające jest natomiast, że popsuto kilka rzeczy, które wcześniej świetnie działały w podstawce.

➤ **Allor:** Nie mówiąc o problemach, które od „jedyńki” poprawione nie zostały, a które... dobra, o WoV-ie miało nie być...

➤ **gem:** A tymczasem w WoV pojawił się siedmiomilionowy gracz... I liczymy co miesiąc opłacane konta, nie ludzi!

➤ **CormaC:** Macie tam jakieś odpowiednie typu „I nadejście siedmiomilionowy gracz, siódmy syn siódmego syna”, że tak liczyć? :)

➤ **Allor:** Nope – chodzi o proste stwierdzenie faktu. W dodatku w GW liczą sprzedane pudełka, a nie aktywne konta, ale co tam, niech się niszowcy cieszą... wad nie zauważając...

➤ **CormaC:** A to nie chodzi o to, że „my mamy większego”? :P

Prosto w krocze

CZEŚKI FILM

Pewnego sobotniego wieczoru z pewnym zdziwieniem i dużym zażenowaniem obejrzałem czeski film „Ciemnoniebieski świat”. Ze zdziwieniem, bo choć od lotnictwa czeskiego ekspertem nie jestem, nie przypominam sobie, aby poza Dywizjonem 310 i kilkoma pilotami w polskich dywizjonach Czesi mieli jakiś duży wkład w wygranie ostatniej wojny. A na pewno nieporównywalnie mniejszy od Polaków. Tymczasem to Czesi zrobili film o swoich pilotach podczas Bitwy o Anglię. Film, dodam, bardzo sprawnie zrealizowany (bardzo dobre walki powietrzne), miejscami zabawny i zwyczajnie uroczy.

Zażenowany jestem natomiast tym, że kondycja polskiego kina jest żalosna i nic nie zapowiada, aby to się zmieniło. Dlaczego od pół wieku jesteśmy skazani na reżyserów, którzy w tyłku mają świat i robią filmy dla siebie? Dlaczego mam oglądać kolejny dramat psychologiczny Zanussiego, który jest zrozumiały tylko dla snobów na festiwalu w Wenecji, albo kolejny obraz Wajdy ukazujący cierpienie narodu polskiego – czy kolejne dzieło Kutza o górnikach?

Oczywiście pojawiają się młodzi, zdolni reżyserzy wychodzący naprzeciw kolejnym pokoleniom, czego dowodem jest najgorszy film w historii (oby tylko polskiego) kina, czyli „Wiedźmin”. „Ciemnoniebieski świat” uświadomił mi w pełni, że nie tylko gospodarczo i sportowo (piłka, hokej), ale również w temacie kina jesteśmy daleko za Czechami. Czy określenie „czeski film” ma dalej rację bytu? Wydaje się, że śmiało można wprowadzić zwrot „polski film” na coś kompletnie zafanowanego, niezrozumiałego i nakręconego z polotem wczesnych lat 50. Swoją drogą, ciekawe, czy kiedykolwiek powstanie film-hold złożony polskim lotnikiem? Czytając wspomnienia Króla, Arcta, Zumbacha i wielu innych można śmiało powiedzieć, że „polski ciemnoniebieski świat” nie był ani mniej zabawny, ani mniej heroiczny od czeskiego. (W domu mam opasły tom zatytułowany „Księga Lotników Polskich poległych w latach 1939-45”. Liczy ona kilka tysięcy nazwisk. Czy oni nie zasługują choćby na JEDEN film?)

eld

Heroes of Might & Magic V

➤ **Od elda:** Spełnienie marzeń każdego fana Hirolsów. Powrót do HoMM III plus nowa grafika i świetny multi. REWELACJA!

➤ **Mac Abra:** Nic dodać, nic ująć. Tylko grać.

➤ **Smuggler:**...i nie spać. Ech... Znowu... Ale gierka zaiste świetna. Więc tym bardziej grać i nie spać...

➤ **Czarny Iwan:** Co tu dużo mówić, zamiast wakacyjnych wojaczki wybieram HoMM V!

➤ **gem:** Tuś mi bratem! I tu, i w WoW!

➤ **CormaC:** A kiedy na Brokeback, skoro wakacje zajmie HoMM? :)

➤ **eld:** To jakaś pomyłka gema, bo całe osiągnięcia Iwana w WoW to krowa warek na 15 lvl.

➤ **Allor:** Trepanator... superkrywa... zwłaszcza po skróceniu (standardowo do 4 pierwszych liter...).

➤ **Qn'lk:** Tak przy okazji, niech mi ktoś wytłumaczy, czemu HoMM jest dozwolony (wg PEGI) od 13 lat, a Diabło od 16? Chodzi o nazwę, czy może specjaliści oceniający gry w ogóle na nie nie patrzą?

➤ **CormaC:** Przemoc, potwory, jakieś czary piekielne... To może zryć dzieciakom psyche.

➤ **Smuggler:** HoMM ma bardziej bajkową grafikę?

➤ **CormaC:** Tak bajkową jak Happy Tree Friends? :)

Gatunek: strategia turowa

Podobne do: HoMM III

Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

Ocena: 9+ i znak jakości

Demo: 06/06

Strona w CDA: 074



Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay PL



Chociaż Abbot jest zasugerować - dot. Przynajmniej do cz...

Gatunek: FPS/skradanka
Podobne do: trudno coś podobnego podać...
Wymagania: Windows 2K/XP, procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9 [polonizacja]
Strona w CDA: 108

➤ **Od Siekleri:** Wybitna gra, teraz do kupienia za marnie grosze, do tego profesjonalnie spolszczona. Czy trzeba mówić coś więcej? Kto nie grał, zagrać musi. Obowiązkowo. Riddick kopie zadek równie mocno jak w dniu premiery.

➤ **Mac Abra:** A i spolszczenie jak najbardziej w porządku. Więc na co czekacie?

➤ **Smuggler:** Na kasę, znając życie, jak każdy :)

➤ **Czarny Iwan:** A ktoś rozdaje?! Gdzie się można ustawić w kolejce?!

➤ **gem:** Kolejka?! Żeby uciec z polskiego Butcher Bay?! Znaczący azy!?! Gdzie?!!

➤ **CormaC:** Słyszałem, że w Chi-

nach jest lepiej (a nawet było lepiej. W trampkach na Murze Chińskim). :)

➤ **Allor:** Chiński mur, chińskie trampki, tylko biegacz polski? To już wolę Riddicka...

➤ **Qn'lk:** A tak trochę wracając do tematu: bardzo spodobał mi się tekst w grze mówiący, że nóż jest tak ostry, że tnie wszystko jak jajko na miękko.

➤ **Smuggler:** I tak nie przebiję tekstu (z Kinga), że „miał więcej dup niż sedes”.

➤ **Mac Abra:** A co powiesz o tym „ściana była tak brudna, że brzydziłem się na nią z wymiotować”? A?

➤ **CormaC:** Srogie. To z „Pamiętnika studenta”, rozdział 1 „Impreza integracyjna w akademiku”? :)

➤ **Mac Abra:** Blisko, bo z kryminału Chandlera, jeśli dobrze pamiętam.

Konkurs sms

JUŻ WKRÓTCE premiera polskiej wersji gry Dreamfall: The Longest Journey. W polskiej wersji gry wystąpią dwie znakomite polskie aktorki - Agnieszka Grochowska i Edyta Olszówka. Bliższe informacje o szczegółach wydania gry zostaną podane już wkrótce na oficjalnej, polskiej stronie poświęconej grze Dreamfall - www.dreamfall.pl

Do wygrania : 15 x Dreamfall: The Longest Journey



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy Dreamfall to...

a) gra przygodowa

b) FPS

c) RPG



Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.DFX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyslij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 11 lipca 2006 r.

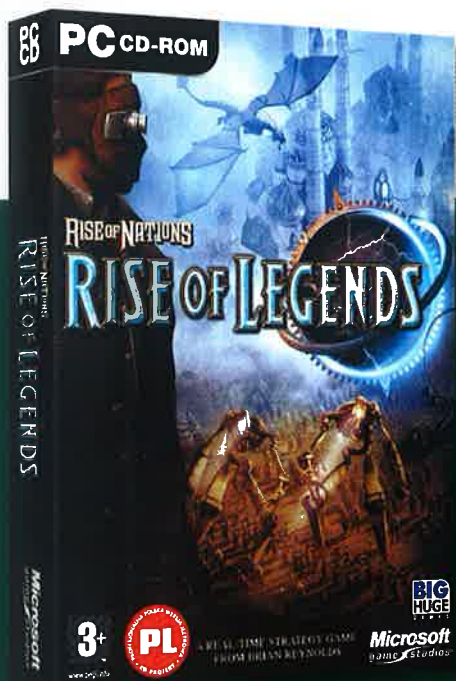
Fundatorem nagród jest



Konkurs sms

Do wygrania :

15 x Rise of Legends



Aby je wygrać, wystarczy
odpowiedzieć na pytanie
konkursowe:

Czy Rise of Legends to
a) RPG
b) RTS
c) symulator lotu

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.RL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie
konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 11 lipca 2006 r.

Fundatorem nagród jest **CDPROJEKT**
www.gram.pl **gram.pl**

Paradise

Od EGM-a: Paradise, jak każda inna gra spod ręki Benoit Sokala, jest dla maniaków przygódówek oczekujących nie fajerwerków humoru, lecz specyficznego klimatu, przepięknych animacji i muzyki. Nie jest może aż tak powalająca jak Syberia... ale wystarczająco dobra, by być – dla mnie – faworytem w wyścigu do tytułu Przygodówki Roku 2006.

Mac Abra: W takim razie dla mnie jedną proszę. Skoro tak zachwalasz...

Smuggler: Wiem, że EGM patrzy na przygodówkę sercem, a nie szkieletem i okiem, ale w tym przypadku gotów jestem się podpisać pod jego ocenę. No dobra, ja może dałbym pół punktu mniej. Ale że gierka ma swój specyficzny „sokalsowski” klimat, to fakt.

Hut: Widzę już te dyskusje fanów przygódówek, czy lepszy jest Dreamfall, czy Paradise. Dla mnie – ten pierwszy, dla Generała, widać, drugi. Ciekawe, o czym będziemy dłużej pamiętać...

eld: O żadnej z nich. Do tego czasu wszystkich trzech fanów przygódówek śmierć dopadnie.

CormaC: No i ten temat będzie musiał wystarczyć fanom przygódówek do dyskusji na kilka najbliższych lat. :)

Qn`lk: Oj, chyba CormaC nieco przesadza. Jeśli popatrzyć na tegoroczne E3, przygodówki to teraz potęga.

Gatunek: przygodowa
Podobne do: innych gier Benoit Sokala
Wymagania: Win XP procesor 1,6 GHz,
512 MB RAM, karta graficzna 128 MB
Ocena: 9
Autor: EGM
Strona w CDA: 087



Allor: Chyba do kopania węgla... najgorzej będzie, jak tylko to nam zostanie, bo resztę konsole zabiorą...

CormaC: Ale ta obfitość to głównie dzięki The Adventure Company, która chyba napisała sobie jakiś generator gier i tylko kilka razy miesięcznie klika przycisk „Generuj”.

gem: Raczej „Generatuj”. :P

Smuggler: Albo może degeneratuj. :P

PODPASKI A SPRAWA POLSKA

Wyczytałem właśnie, że z polskiej TV podczas wizyty papieża Benedykta XVI znikną wszystkie reklamy mogące wytrącić nas z odpowiednio podniesionego nastroju. Nie będzie zatem reklam piwa i napojów alkoholowych, bielizny osobistej oraz wszystkiego, co reklamuje się z wykorzystaniem roznieglizowanych panienek. OK – rozumiem, pretensi nie wnoszę. A także „artykułów higieny intymnej”. Czyli mówiąc po ludzku: podpasek i tamponów. Tu już zaczynam nie rozumieć. Zastanawiam się więc, czy będą reklamy pieluszek dla dzieci. (A papier toaletowy, co z papierem?! Będzie czy nie!) Jeśli nie będzie, to trochę bez sensu, bo dzieci = rodzina = prorożność. Głupio jakoś tego WTEDY nie promować... A jeśli tak, tzn. reklamy różnych pampersów będą, a podpasek już nie, to jak to ktoś ustalił, że widok jednego wytrąca nas ze wznieśłego nastroju, a drugiego nie?

I czy ten ktoś nie wpadł na to, że to nie reklamy wytrącają nas z owego nastroju, a raczej politycy

i brednie, które stale i wciąż gło-
szą i czynią? I że gdyby to ONI
zniknęli przez ten czas z ekr-
nów, naród niewątpliwie mógłby
bardziej się skupić na sacrum, bo
rozmaite profanum (i buracum)
by tym samym znikło.



PS A Freud by pewnie dużo ciekawych
rzeczy napisał na temat tego, co się dzieje
w głowach niektórych decydentów podejmujących takie, a nie
inne decyzje. Ja zmilczę, bo to nie jest miejsce na
takie dywagacje. W każdym razie gejów zdecydowa-
nie nie lubię, a kobiet (i ich biologii, więc i seksualno-
ści) najwyraźniej się boję – lub brzydzę. Tak czy siak
dziwni ludzie... Ot, Amerykę odkryłem, co? A propos:
jak wiecie, siedziałem ostatnio tydzień w USA i nawet
się nie domyślałem, jak lekko się czuję, gdy w TV nie
widziałem żadnej nadętej geby gładzącej o misji, ge-
netycznym patriotyzmie i koalicjach... Strasznie mi
tego brakuje.

Regiment, The

Od Pepina: Regiment rozbudza całe spektrum
emocji – od skrajnego uwielbienia, poprzez lekką
frustrację przechodzącą w końcu w regularne zobo-
jętnienie. Jedno jest pewne – mimo że autorzy nie
potrafili stworzyć gry doskonałej z technicznego
punktu widzenia, z pewnością kochają temat, który
podjęli. Ci, którzy podzielają fascynację elitarnymi
jednostkami antyterrorystycznymi, na bank zakochają
się w Regimentie od pierwszego wejrzenia. A miłość,
jak wiadomo, potrafi wiele wybaczyć...

Mac Abra: Jeśli masz MNÓSTWO czasu i chińską
cierpliwość, by naprawdę do perfekcji szlifować włas-
ne poczynania, jeśli jesteś hardkorowym fanem takie-
go typu gier, niewątpliwie będziesz, tak jak Pepin,
BARDZO happy. Ja byłem tylko bardzo sfrustrowany,
bo czasu mam mało i nerwus jestem...

Smuggler: Albo ją pokochasz, albo znienawidzisz.
Raczej to drugie. Nie dlatego, że jest zła. Ale po
prostu wymaga od gracza więcej, niż większość z nas
może dać.

Qn`lk: Bo sam... Niewiele maaaaa-aaa!

Hut: A jeśli ktoś da jej tyle, ile wymaga – może od
razu zapisać się do Gromu.

Mac Abra: ...jako instruktor.

Czarny Iwan: Czuję, jak rozbudza mi się całe

Gatunek: FPS
Podobne do: Rainbow Six, SWAT 4
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,8 GHz,
256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 094



spektrum emocji. Chyba będę musiał przefiltrować je
przez pryzmat.

gem: Doskonała obojętność. Tak, to chyba właśnie
to...

Allor: A do chińskiej cierpliwości trampki i mur
gratis...

eld: ...i krzesło Konia.

NADCHODZI ERA
WIELKICH
BOHATERÓW!



SpellForce 2

CZAS MROCZNYCH WOJEN

Premiera w drugiej połowie czerwca 2006!

Więcej informacji oraz możliwość zakupu na www.gram.pl/SpellForce2



ÜberSoldier PL

Gatunek: FPS
Podobne do: niech będzie, że RTCW
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7 [polonizacja]
Strona w CDA: 109



❖ **Od Sieklery:** Dialogi równie dretwe jak w oryginale, większych byków nie znalaziono, za to od technicznej strony gra przypomina wykosławioną betę. Śpią się dźwięk i animacja.

❖ **Mac Abra:** Nie bardzo rozumiem, jak wersja oryginalna może całkiem przyzwoicie chodzić, a polonizacja już nie! Ale to, widać, to jedna z branżowych tajemnic...

❖ **Qn'ik:** To nie do końca tak – po prostu gra działa bezbłędnie na niektórych typach procesorów i kart graficznych, za to innych bardzo nie lubi...

❖ **Czarny Iwan:** Mnie polonizacja nieraz też zawodzi. Wystarczy kilka browców.

❖ **eld:** Chyba kilka tyków.

❖ **CormaC:** Żeby zacząć rozumieć teksty w obcym języku?

❖ **gem:** Żeby przestać być zrozumiałym we własnym.

❖ **CormaC:** Może to nie sprawa browarów, tylko czegoś innego. Hmmm... No nie wiem... wieku na przykład?

❖ **Allor:** To już przynajmniej wiadomo, kto będzie następnym w kolejce do opisywania gier dla „dzieci”.

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II



Gatunek: RTS
Podobne do: serii Command & Conquer
Wymagania: Win XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 109

❖ **Od gema:** Jeśli o treść, a więc tłumaczenie napisów idzie – nie mam zarzutów. Nie podoba mi się natomiast forma – czarno-biała instrukcja czy, zwłaszcza!, zastąpienie klimatycznej filmowej czcionki w grze zwyczajnym Arialom. Zdumiewa także cena wersji PL – 160 złotych to więcej nawet niż 50 dolarów, które trzeba dać za wersję oryginalną...

❖ **Mac Abra:** 160 zł?! Ostatni raz tak mi dech zaparło, jak zobaczyłem minimalne wymagania najnowszego Ghost Recona. Za 160 zł to ja wołam... no, nieważne. Drogo!

❖ **Smuggler:** Pomijając cenę, polonizacja daje radę.

❖ **CormaC:** Pomijając polonizację, cena nie daje rady.

❖ **Qn'ik:** Nie rozumiem, co gem ma przeciwko Arialowi.

❖ **Allor:** Może woli Timesa? Albo nawet Gothica???

❖ **eld:** On, Timesa? On tylko Przekrój czyta.

❖ **Mac Abra:** Nie czyta, tylko przesuwa.

MacAbreski

Zabił, bo grał!

Tak, wy też na pewno słyszeliście tę natrętnie powtarzaną historyjkę o kimś, kto popełnił okrutne morderstwo, naturalnie nie wiedząc, co czyni, bo mógł mu wyprawy komputerowe gry. Gry, w których zabita postać nie przestaje zaraz istnieć, bo ma kilka żyć. Z lubością powtarzają ją ci, którzy widzą w grach przyczynę wszelakiego zła (Tibia!!!). A my, gracze, co najwyżej bąkamy wtedy, że to pewnie jakiś psychol był, że to przykład jednostkowy, więc nie ma co uogólniać itd. I błąd! Nie tędy droga!

Dlaczego nikt dotąd nie zwrócił uwagi na kardynalny błąd logiczny tkwiący w tym przykładzie? Przecież w grach przeciwnicy postaci, w którą wcieli się gracz, mają zwykle JEDNO życie. Ba, zabić takich koleś (pomijając jakichś bossów) jest zwykle prosto – jeden/dwa strzały, ciosy mieczem, uderzenia zwykle na standardowego wroga wystarczają. Natomiast właśnie „nasza” postać nie dość, że jest zwykle tak napakowana, że strach, to do tego często ma jeszcze KILKA żyć. Zatem – jeśli przyjąć słowa takiej „nieświadomej ofiary gier komputerowych” za dobrą monetę – to to się kupy nie trzyma. Taki koleś powinien właśnie doskonale z owych gier wiedzieć, że może bardzo łatwo kogoś skrzywdzić/zabić! Na śmierć!!!

I czy taka ubita postać w grze ożywa? Ależ skąd! Zatem taki koleś – jeśli komuś gry faktycznie rzuciły się na głowę – mógłby raczej np. próbować wyskoczyć z trzeciego piętra czy bez zmnrużenia oka jechać na czołowe zderzenie z prędkością 250 km/h, uciekać policji itd. Krótko mówiąc – prawdziwy grawy świr nie bałby się ryzykować własnego życia będąc pewnym, że nic wielkiego mu nie zrobią, a „w razie czego” się po prostu respawnuje. Byłby też świadom tego, że jest morderczo skuteczny niczym Alien/Terminator/Hitman itd., w których się wciela w grach.

Zatem rzecz jest oczywista – gość tłumaczący się „zabiłem go, ale myślałem, że ożyje” po prostu gra głupa i ściemnia na potęgę. A ja założę się, że większość tych, co z lubością cytują jego gładzenie jako argument o szkodliwości gier, też to wie. Ale wygodniej jest im udawać, że mu wierzą. Bo jak to mówią „cel uświęca środki”. A celem jest przecież udowodnienie, że „gry są »b«”. Jak to kiedyś powiedział amerykański polityk o jakimś dyktatorze? „To wprowadzie sk***syn – ale przydatny nam sk***syn”. Tak i oni wiedzą – to idiotyczne kłamstwo. Ale przydatne. „A ciemny naród to kupi”...

SiN Episodes: Emergence

Gatunek: FPS
Podobne do: wszystkich klasycznych FPS-ów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 102



Dialog miesiąca

Awaria prądu. Wszystko gaśnie. Piszczą UPS-y, ciemno, ekipa (klnąc pod nosem) zbiera się w jednym miejscu, by chociaż (z braku lepszego zajęcia) pogadać. Do grupki zbliża się Mac Abra, obrzuca „squad” ciężkim spojrzeniem i mruczy pod nosem tonem marudnym:
 – No taak, każdy powód dobry, żeby nie pracować...

❖ **Od gema:** Najprościej ujmując: Emergence jest pierwszą i zarazem ostatnią częścią SiN Episodes, jaką zamierzam poznać. Miała być czymś w rodzaju Half-Life'a 2 (stworzono ją na bazie wciąż znakomitej technologii Valve). Okazała się klasycznym do bólu first-person shooterem, w którym „kampania” single player trwa trzy godziny, a brak jest trybu multiplayer. Cena tego „przepychu” to 24 dolary. Jakies dalsze pytania?

❖ **Qn'ik:** Zastanawiałem się. [Właśnie wyszedł z siebie. – przyp. gema]

❖ **CormaC:** Która godzina? [15.11 – przyp. gema] [spóźnia ci się – przyp. nasz wspólny (precz kapitalizmem i własnością prywatną! To mówilem ja – CormaC)]

❖ **Hut:** W pół do komina. Mówi się, że „episodic content” ma być przyszłością gier, ale ten Sin nie jest najlepszą wizytówką tej idei...

❖ **Allor:** Dlatego mamy orange... równie dobre...

❖ **Alkoholik:** Deklaracja wymaga doprecyzowania.

❖ **CormaC:** Kto go tu wpuścił znowu?!

❖ **Mac Abra:** Ale bohaterka jest choć ładniejsza od tej krowiastej Elexis.

❖ **Smuggler:** A propos, Japończyki mają takie słowo „bakkushan”, które oznacza „kobietę, która od tyłu wydaje się atrakcyjna, a od przodu już nie bardzo”. To samo można powiedzieć i o Elexis, i najnowszej odsłonie Sin.

❖ **eld:** Piękne słowo, warte zanotowania w notesiku „rzeczy bardzo, bardzo użytecznych”.

❖ **Smuggler:** To co powiesz o słowie „neko-neko” z Indonezji? Oznacza „człowieka mającego świetny pomysł na rozwiązanie problemu, którego realizacja tylko pogarsza sytuację”. Jak znalazł pasuje do polskich polityków...



N26

N5, N6, S3, S7, S8, S9, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S100, S101, S102, S103, S104, S105, S106, S107, S108, S109, S110, S111, S112, S113, S114, S115, S116, S117, S118, S119, S120, S121, S122, S123, S124, S125, S126, S127, S128, S129, S130, S131, S132, S133, S134, S135, S136, S137, S138, S139, S140, S141, S142, S143, S144, S145, S146, S147, S148, S149, S150, S151, S152, S153, S154, S155, S156, S157, S158, S159, S160, S161, S162, S163, S164, S165, S166, S167, S168, S169, S170, S171, S172, S173, S174, S175, S176, S177, S178, S179, S180, S181, S182, S183, S184, S185, S186, S187, S188, S189, S190, S191, S192, S193, S194, S195, S196, S197, S198, S199, S200, S201, S202, S203, S204, S205, S206, S207, S208, S209, S210, S211, S212, S213, S214, S215, S216, S217, S218, S219, S220, S221, S222, S223, S224, S225, S226, S227, S228, S229, S230, S231, S232, S233, S234, S235, S236, S237, S238, S239, S240, S241, S242, S243, S244, S245, S246, S247, S248, S249, S250, S251, S252, S253, S254, S255, S256, S257, S258, S259, S260, S261, S262, S263, S264, S265, S266, S267, S268, S269, S270, S271, S272, S273, S274, S275, S276, S277, S278, S279, S280, S281, S282, S283, S284, S285, S286, S287, S288, S289, S290, S291, S292, S293, S294, S295, S296, S297, S298, S299, S300, S301, S302, S303, S304, S305, S306, S307, S308, S309, S310, S311, S312, S313, S314, S315, S316, S317, S318, S319, S320, S321, S322, S323, S324, S325, S326, S327, S328, S329, S330, S331, S332, S333, S334, S335, S336, S337, S338, S339, S340, S341, S342, S343, S344, S345, S346, S347, S348, S349, S350, S351, S352, S353, S354, S355, S356, S357, S358, S359, S360, S361, S362, S363, S364, S365, S366, S367, S368, S369, S370, S371, S372, S373, S374, S375, S376, S377, S378, S379, S380, S381, S382, S383, S384, S385, S386, S387, S388, S389, S390, S391, S392, S393, S394, S395, S396, S397, S398, S399, S400, S401, S402, S403, S404, S405, S406, S407, S408, S409, S410, S411, S412, S413, S414, S415, S416, S417, S418, S419, S420, S421, S422, S423, S424, S425, S426, S427, S428, S429, S430, S431, S432, S433, S434, S435, S436, S437, S438, S439, S440, S441, S442, S443, S444, S445, S446, S447, S448, S449, S450, S451, S452, S453, S454, S455, S456, S457, S458, S459, S460, S461, S462, S463, S464, S465, S466, S467, S468, S469, S470, S471, S472, S473, S474, S475, S476, S477, S478, S479, S480, S481, S482, S483, S484, S485, S486, S487, S488, S489, S490, S491, S492, S493, S494, S495, S496, S497, S498, S499, S500, S501, S502, S503, S504, S505, S506, S507, S508, S509, S510, S511, S512, S513, S514, S515, S516, S517, S518, S519, S520, S521, S522, S523, S524, S525, S526, S527, S528, S529, S530, S531, S532, S533, S534, S535, S536, S537, S538, S539, S540, S541, S542, S543, S544, S545, S546, S547, S548, S549, S550, S551, S552, S553, S554, S555, S556, S557, S558, S559, S560, S561, S562, S563, S564, S565, S566, S567, S568, S569, S570, S571, S572, S573, S574, S575, S576, S577, S578, S579, S580, S581, S582, S583, S584, S585, S586, S587, S588, S589, S590, S591, S592, S593, S594, S595, S596, S597, S598, S599, S600, S601, S602, S603, S604, S605, S606, S607, S608, S609, S610, S611, S612, S613, S614, S615, S616, S617, S618, S619, S620, S621, S622, S623, S624, S625, S626, S627, S628, S629, S630, S631, S632, S633, S634, S635, S636, S637, S638, S639, S640, S641, S642, S643, S644, S645, S646, S647, S648, S649, S650, S651, S652, S653, S654, S655, S656, S657, S658, S659, S660, S661, S662, S663, S664, S665, S666, S667, S668, S669, S670, S671, S672, S673, S674, S675, S676, S677, S678, S679, S680, S681, S682, S683, S684, S685, S686, S687, S688, S689, S690, S691, S692, S693, S694, S695, S696, S697, S698, S699, S700, S701, S702, S703, S704, S705, S706, S707, S708, S709, S710, S711, S712, S713, S714, S715, S716, S717, S718, S719, S720, S721, S722, S723, S724, S725, S726, S727, S728, S729, S730, S731, S732, S733, S734, S735, S736, S737, S738, S739, S740, S741, S742, S743, S744, S745, S746, S747, S748, S749, S750, S751, S752, S753, S754, S755, S756, S757, S758, S759, S760, S761, S762, S763, S764, S765, S766, S767, S768, S769, S770, S771, S772, S773, S774, S775, S776, S777, S778, S779, S780, S781, S782, S783, S784, S785, S786, S787, S788, S789, S790, S791, S792, S793, S794, S795, S796, S797, S798, S799, S800, S801, S802, S803, S804, S805, S806, S807, S808, S809, S810, S811, S812, S813, S814, S815, S816, S817, S818, S819, S820, S821, S822, S823, S824, S825, S826, S827, S828, S829, S830, S831, S832, S833, S834, S835, S836, S837, S838, S839, S840, S841, S842, S8

RESATA (NIP 2310073 5045000)
SCT NIPSE KDO DEWONKA MORA

ОПРАВНЕНИЕ SKONTIGUROVAN

PRODUCENT: UBISOFT
 DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 CENA: 99,90 ZŁ
 WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1,5 GHZ
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
 06/2006

ELD | III = V

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Umartł Hiroks, umartł, już leży na desce – tak na pewno zaśpiewało wielu fanów serii HoMM po premierze czwartej części. I faktycznie HoMM IV okazał się pogrzebem, ale nie Hiroksów, lecz twórców, czyli firmy 3DO.

Przez chwilę krążyły plotki, że to również koniec samej gry, bo kto jak nie 3DO może zrobić kolejną część tej kultowej serii? Nasz niepokój szybko się jednak rozwił. Modły zostały wysłuchane i Ubisoft zleciło robotę nie byle komu, bo Rosjanom z Nival Interactive. To oni wcześniej stworzyli m.in. Silent Storm, Blitzkriega I i II oraz Etherlords. Rosjanie od razu zapowiedzieli, że podojadą do gry z pozycji fanów, a będą także słuchać wszelkich sugestii graczy.

Poślijz kontrolowany

Premiera HoMM V opóźniła się o kilka miesięcy. Grę pokazano po raz pierwszy w grudniu, ale fani od razu znaleźli kilka niedoróbek. Nival Interactive postanowiło nie popełniać błędów, jaki w pewnym stopniu przesądził o porażce HoMM IV i Rosjanie przez kilka kolejnych miesięcy poprawili grę.

Wspomnień czar

Wbrew pozorom zadanie postawione przed Rosjanami naprawdę było trudne. Czym jest seria HoMM dla wielu, wielu graczy, trudno opisać w kilku słowach. Chyba każdy z nas spędził przy Hiroksach wiele niezapomnianych tygodni, a nawet miesięcy. Ja chyba do końca życia nie zapomnę powodzi we Wrocławiu w 1997 roku. Przez kilka tygodni nie miałem w domu prądu i wieczory spędzałem u kolegi mieszkającego kilkaset metrów dalej. Kumpel miał prąd i HoMM II. Czego więcej do życia wtedy było potrzeba?

Kha-Beleth puszcza nosem dym

Rosjanie „porządku” w świecie HoMM rozpoczęli od fabuły. Chyba słusznie stwierdzili, że wszystko, co można było opowiedzieć o Erathii, zostało już podane w poprzednich odsłonach gry. Żadnego tam umieszczania akcji dwadzieścia lat w przód czy wstecz w stosunku do np. HoMM IV, żadnych retrospekcji i tym podobnych kliwów historyjek, które są tworem leniwych scenarzystów. Fabuła została przeniesiona do nowej krainy Ashan. W założeniach miejsca bardziej mrocznego, niebezpiecznego. I tak w rzeczywistości jest, bo chociaż grafika jest po prostu



Czarny Iwan w poniedziałkowy poranek.



Mrocznie jak u elfów

Poza przeniesieniem wydarzeń w nową krainę, Nival Interactive, zgodnie z obietnicą, **powróciło niemal we wszystkich elementach do HoMM III**. W nowej odsłonie Hirsolów jest sześć mlast i sześć ras. Miasta to doskonale nam znane z poprzednich części Haven, Inferno, Necropolis, Academy, Sylvan i Dungeon. Rasy też w znakomitej większości znajome: ludzie, demony, umarłaki, elfy, magowie. Ostatnią są Mroczne Elfy zamieszkujące Dungeon. Jak widać, Nival wzięło przykład z Blizzarda i Warcrafta III. Być może wskutek sugestii graczy, którzy chyba nie za bardzo przepadali za behemothami czy jaszczurkami. Rasy różnią się nie tylko jednostkami, ale również atrybutami. Przykładowo lu-

Fani chcieli powrotu do HoMM III i Nival Int. hojnie spełniło te marzenia.

piękna i czasem widoki są niemalże sielankowe, jednak nie ma tu miejsca na „lukrowane lukierki” (to z Johnny Bravo, jeśli ktoś nie wie), jak to miało miejsce w HoMM IV.

Głównym naszym przeciwnikiem jest władca demonów o srogo brzmiącym imieniu Kha-Beleth. Jak w klasycznej bajce (bo przecież seria HoMM to nic innego jak baśń dla dużych i małych chłopców), Kha-Beleth całymi dniami nudził się puszczać dym z nosa, popijając wytworne wino marki „Siara” i przegryzając ciasteczkami „siarczanki” (coś jak kokosanki, ale bardziej pikantne). Pewnego dnia jednak znudzony Kha-Beleth zaryczał „basta”, uderzył łapą w stół i posłał swoje doborowe jednostki na Ashan. Co było dalej, sam widziałem, przeżyłem i nie spisałem, albowiem lepiej, abyście sami poznali dalsze losy złego Kha-Beletha oraz bohaterów, którymi pokierujemy w walce z nim.

dzie i elfy dobre są w obronie, a magowie specjalizują się w wiedzy. Jak łatwo policzyć, kampanii w trybie single player mamy sześć. Każda z nich składa się z pięciu rozdziałów, co razem daje trzydzieści misji i map. Podobnie jak to było w HoMM III, kolejne kampanie „odkrywamy” po ukończeniu poprzedniej.

IV do bani

Podczas pisania tej recenzji sięgnąłem na chwilę po HoMM IV i dopiero teraz zauważyłem, jak wielkim błędem była ta gra. Jaka przepaść dzieli część czwartą od „trójki” i „piątki”... W zasadzie HoMM IV to był zupełnie inny produkt, w którym zasady pozostawały tylko z grubsza te same, ale grywalność była nieporównywalnie niższa. Dziwnie rozmieszczone menu, niezrozumiały system rozgrywki (choćby rekrutacja jednostek)

Co u ciebie, stary byku?!

Będzie mandacik! Piesek wprowadzie na smyczy, ale bez kagańca!

Wow, nieźle „perksy” ma!

Prawdziwa rewolucja dotknęła HoMM V w sferze graficznej.

i kosmiczny system przechodzenia misji polegający na zwiedzaniu całej krainy w celu znalezienia klucza. Na szczęście Rosjanie całkowicie powrócili do starego systemu – przywrócono tygodniowy system rekrutacji jednostek, tryb fog of war, wycofano z pola bitwy bohatera i nade wszystko nadano sens rozgrywanym misjom. Teraz mamy jasno określone cele i stopniowo do nich dochodzimy, bez konieczności bezsensownego błądzenia po mapie. Misje są przy tym na tyle zróżnicowane, że nie ma mowy o nudzie.

Bohater znaczy heros

Najważniejszymi postaciami są – rzecz jasna – bohaterowie. To ich należy w pierwszej kolejności chronić, choćby z tak błahego powodu, jakim są cele misji – znajduje się w nich też zapis, że bohater musi przeżyć. To on prowadzi armię po mapie

(sama armia nie może się przemieszczać – to kolejny powrót do sprawdzonych schematów) i dowodzi nią w bitwie. Jak już napisałem, nie bierze teraz bezpośrednio udziału w walce – stoi z tyłu i wspiera wojsko. Niektórzy mogą rzucać czary zasięgowe, inni atakować wręcz (ale po zadaniu ciosu wracają na miejsce poza samym polem walki), jeszcze inni leczą, przyspieszają czy buffują jednostki. Dużo tu zależy od klasy bohatera, a także wyuczonych czarów oraz umiejętności wybieranych podczas zyskiwania kolejnych poziomów doświadczenia. Nasz bohater może

docelowo osiągnąć osiemnasty poziom. Niektórym może się wydać, że to niewiele, ale z tego, co pamiętam, w poprzednich częściach poziomów doświadczenia było mniej, a poza tym 18 leveli to wystarczająco dużo, by dobrze rozłożyć umiejętności i uczynić z postaci prawdziwego herosa.

Przywołaj i zniszcz

Magia została podzielona na cztery szkoły: Destructive (czyli Destrukcji), Light

Potwory i spółka

JEDNOSTKI ACADEMY

Gremlin/Master Gremlin
Stone Gargoyle/Obsidian Gargoyle
Iron Golem/Steel Golem
Mage/Arch Mage
Djinn/Djinn Sultan
Rakshasa Rani/Rakshasa Raja
Colossus/Titan

JEDNOSTKI DUNGEON

Scout/Assassin
Blood Sister/Blood Fury
Minotaur Slave/Minotaur Guard
Dark Raider/Dark Champion
Hydra/Deep Hydra
Shadow Witch/Shadow Matriarch
Shadow Dragon/Black Dragon

JEDNOSTKI HAVEN

Peasant/Militia Guard
Archer/Marksman
Squire/Knight
Griffin/Royal Griffin
Priest/Inquisitor
Cavalier/Paladin
Angel/Archangel

JEDNOSTKI INFERNO

Imp/Familiar
Horned Demon/Horned Overseer
Hell Hound/Cerberus
Succubus/Succubus Favorite
Hell Stallion/Nightmare
Pit Fiend/Pit Lord
Devil/Arch Devil

JEDNOSTKI NECROPOLIS

Skeleton/Skeleton Archer
Zombie/Plague Zombie
Ghost/Spectre
Vampire/Vampire Lord
Lich/Arch Lich
Wight/Wraith
Bone Dragon/Spectral Dragon

JEDNOSTKI SYLVAN

Pixie/Sprite
Blade Dancer/War Dancer
Hunter/Master Hunter
Druid/Druid Elder
Unicorn/Silver Unicorn
Treant/Ancient Treant
Green Dragon/Emerald Dragon

(Światła), Dark (Ciemności) i Summoning (Przywołania). Najciekawszą jest ta ostatnia, pozwalająca na przywoływanie jednostek, tworzenie iluzji i dezorientowanie wroga. Magia Światła koncentruje się na supportowaniu jednostek (np. szybszy ruch albo zadawanie większych obrażeń), magia Destrucji na sianiu jak największych zniszczeń i w końcu magia Ciemności na zmniejszaniu potencjału przeciwnika kłutwami, np. spowolnienia, osłabienia itd. W sumie do dyspozycji gracza jest około **czterdziestu czarów**. Te rozmieszczono w książce zaklęć podobnie jak w HoMM III, dzieląc je na bojowe rzucane w czasie walki i „podróżnicze”, czyli zaklęcia, jakie gracz rzucać może w dowolnym momencie podczas przemieszczania się po mapie.

Kwadratura heksów

Ale walka w HoMM V przypomina „trójęczkę” nie tylko ze względu na wycofanie bohatera z pola walki i pojawienie się wielu znajomych zaklęć. **Pole bitwy zostało ponownie podzielone na strefy**. Tym razem jednak zerwano z chlubną tradycją trzech pierwszych części Hirośów i **zamiast heksów mamy zwykłe, kwadratowe pola**. Rzecz to kontrowersyjna, ale wydaje mi się, że w sumie to dobre posunięcie. Z dwóch powodów. Po pierwsze, jest to jeden z wielu elementów upraszczających grę. Heksy to przecież wymysł gier strategicznych z przełomu lat 80. i 90. Kto w dzisiejszych czasach stosuje heksy? Po drugie zaś, przeniesienie gry w pełny trójwymiar sprawiło, że pola kwadratowe są bardziej czytelne. Ale to mój punkt widzenia i wiem, że wielu fanom może się nie spodobać.

Artefakty dają kopa

Nie mogło oczywiście w Hirośach zabraknąć **artefaktów**. Tradycyjnie przedmioty zdobywamy pokonując hordy pilnujących ich potworów albo wygrywając bitwę z innym bohaterem, który akurat dysponuje artefaktami.

System przedmiotów też jest nam już doskonale znany. **Każdy z bohaterów ma dziesięć miejsc na itemy**, są to np. naszyjnik, buty, zbroja itd. Dodatkowo nieużywane przedmioty możemy chować w torbie. Możemy też nimi dowolnie żonglować (znaczy się wymieniać np. buty), pod warunkiem że nie odbywa się to podczas walki.

Artefakty dzielą się na kilka grup. Są takie, które **pomagają w ekonomii**, jak chociażby *Endless Bag of Gold* (dodatkowe 500 sztuk złota każdego dnia) czy *Endless Sack of Gold* (nasz sejf w wieży codziennie zasilą 1000 sztuk złota). Inne **dodają bonus do poruszania się po mapie**, jak np. *Boots of Speed* (zwiększa szybkość), *Golden Sextant* (zwiększa prędkość podróżowania po morzu) albo *Angel Wings* (daje możliwość przelatywania nad przeszkodami terenowymi).

Jeszcze inne przedmioty **dodają bonusy do zaklęć**. Kolejna grupa to **bonusy do walki wręcz** i tu znajdują się np. *Great-Axe of Giant Slaying* (+4 do ataku bohatera), *Sword of Ruin* (+2 do ofensywy) oraz *Dragon Flame Tongue* (+2 do ataku i defensywy oraz 50% odporność na lodowe czary). Do tego jest sporo artefaktów dających **bonusy typu szczęście w wal-**



ce (*Four-Leaf Clover*, *Golden Horseshoe*), **zwiększających morale** (*Lion Hide Cape*, *Necklace of Bravery*) czy **powiększających zdobywane doświadczenie** (*Helm of Enlightenment*). Jak też bywało wcześniej, artefakty możemy wymieniać lub dawać innym bohaterom.

Ekonomia wojen

Do starej, sprawdzonej formuły rozgrywki wróciła cała ekonomia gry. Jest siedem surowców: *wood*, *gold*, *ore*, *mercury*, *crystals*, *sulphur* i *gems*. I to na nich opiera się ekonomia twojego królestwa. Z nich powstają kolejne budynki, fortyfikacje i miejsca rekrutacji nowych jednostek. Złoto i surowce są także potrzebne do tworzenia tych najlepszych. **Wszystkie armie mają po siedem typów jednostek** – każdą z nich możemy oczywiście ulepszać, co w sumie daje nam po czternaście odmian. Te – jak już wspomniałem – można rekrutować co tydzień, czyli powrócono do starego systemu.



Kompletna lista tytułów HoMM

Podczas pisania recenzji HoMM V postanowiłem prześledzić ewolucję serii i... chociaż starałem się grać we wszystkie części, przeżyłem lekki szok widząc, ile gier było sygnowanych logo HoMM. Od lewej tytuł, rok wydania i platforma.

Heroes of Might and Magic	1994	DOS, Game Boy Color, Macintosh, Windows
Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars	1996	Macintosh, Windows
Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty	1997	Windows
Heroes of Might and Magic Compendium	1997	DOS, Windows
Heroes of Might and Magic II Gold	1998	Windows
Heroes of Might and Magic (Millennium Edition)	1999	DOS, Windows
Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia	1999	Linux, Macintosh, Windows
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade	1999	Windows
Heroes of Might and Magic III: Double Pack	2000	Windows
Heroes of Might and Magic III Complete (Collector's Edition)	2000	Windows
Heroes of Might and Magic Trilogy	2000	DOS, Windows
Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld	2000	Windows
Heroes Chronicles: Master of the Elements	2000	Windows
Heroes of Might and Magic II	2000	Game Boy Color
Heroes Chronicles: Clash of the Dragons	2000	Windows
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death	2000	Windows
Heroes Chronicles: Warlords of the Wastelands	2000	Windows
Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragon Bone Staff	2001	PlayStation 2
Heroes Chronicles: The Final Chapters	2001	Windows
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm	2002	Windows
Heroes of Might and Magic IV (Elite Edition)	2002	Windows
Heroes of Might and Magic IV	2002	Macintosh, Windows
Heroes of Might and Magic: Platinum Edition	2002	Windows
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War	2003	Windows

Nowe HoMM to dzieło, które przywróci Herosom miejsce na tronie gier turowych.

Miasta

Schemat rozbudowania miast jest identyczny jak w „trójce” – z gildią magiczną, karczmą, targiem, fortem, kuźnią i tym podobnymi atrakcjami. Przy okazji rozbudowy miasta jednak występuje chyba największy minus gry – otóż ekran budowy jest, dla mnie, wybitnie nieczytelny. Gem wprawdzie twierdzi, że i tak ten element został poprawiony w stosunku do bety pokazywanej w grudniu w Paryżu, ale to mierna pociecha. Nie za bardzo widać, co możemy w danej chwili wybudować, a już zupełnie nie wiadomo, co można postawić później. Nie jest także pokazana zależność między budynkami, czyli co najpierw należy mieć, by móc wybudować daną fortyfikację. Aby daleko nie szukać, w HoMM II i III ten element był dużo lepiej rozwiązany.

Gorąco pośladki i duchy

Mimo że główny nacisk położono na tryb single player, czym byłiby Hirotsi bez multi? Jest kilka trybów, z których na miejscu w pierwszym szeregu wysuwają się doskonałe znany i kochany Hot Seat (zagrać może do czterech osób), Duel, a także zupełnie nowy Ghost. Tryb „duszk” jest z pozoru trochę skomplikowany, ale spróbuj to wytłumaczyć na chłopski rozum.

Każdy rozpoczynający grę otrzymuje duszka. Podczas tury przeciwnika możemy się nim poruszać szpiegując, a także zajmując kopalnię, zdobywając jednostki neutralne i przeciwnika oraz... chroniąc własne przed atakami duszków wroga. Przed każdą turą gracza duszki jego przeciwników otrzymują energię, która może być spożytkowana do poruszania lub ulepszenia własnych duszków. Ilość przydzielanej energii zależy od czasu poświęconego przez gracza na ruch w poprzedniej turze. Umiejętności duszek ma sześć i są to: Haunt (atakuje najbliższą kopalnię powodując spadek wydobywania), Curse (atakuje najbliższego wroga i obniża jego statystyki), Revenge (obniża umiejętności duszka przeciwnika), Possess (obejmuje kontrolę nad neutralnymi jednostkami), Devour (atakuje wrogięgo duszka, silniejszy taką walkę wygrywa) i Guard (pilnuje wyznaczonego obszaru strzegąc go przed duszkami wroga). Każdy gracz może mieć maksymalnie osiem duszków, a kolejne zdobywa znajdując rozrzucone na mapie soulstone'y. Jak mówiłem, w teorii brzmi to skomplikowanie (jakieś to popierduszone – przyp. CormaCa), ale w praktyce jest proste. Do tego to naprawdę doskonały tryb do gry po Siedl. Wielkie brawa dla Rosjan za to!



A tu widzicie awatar Qn'ika (tam przy ognisku).

Chłopaki, psy, anioły leją! Trzymajcie się! Trzymajcie się!



Silent Storm wiecznie żywy

Prawdziwa rewolucja dotknęła Hirołsów w sferze graficznej. Nival Interactive podrasowało swój silnik wykorzystany do stworzenia Silent Storm, dzięki czemu otrzymaliśmy prawdziwą perełkę. Ja wiem, że dziś trudno zachwycić się wyglądem Silent Storm (poza nadal fenomenalną fizyką), ale HoMM V wygląda po prostu bajecznie. Pełny trójwymiar bez względu na to, czy jesteśmy w mieście, na mapie czy walczymy, kamerę możemy obracać do woli: zbliżać ją i ustawiać pod każdym kątem. Przydatne to jest zwłaszcza podczas planowania marszruty i walki. Możemy zobaczyć, co jest po drugiej stronie pagórka czy za drzewami, a w czasie bitwy, co kryje się za wieżą albo murem...

punkty doświadczenia. A właściwie to i nie trzeba – przecież znamy to od lat!

Warto było czekać

HoMM V powinienem podsumować krótkim zdaniem „świetny remake HoMM III z bajeczną grafiką 3D i kilkoma usprawnieniami”. Gra jest co najmniej tak samo doskonała i grywalna jak „trójeczka”. Dlaczego zatem nie ma dziesięciu oczek? Bo mimo wszystko jest to kalka HoMM III. Myślę, że tego właśnie chciał każdy fan Hirołsów i Nival spełniło w 100% te oczekiwania, ale... po naradzie odjeliśmy pół punktu za brak jakiegokolwiek błyskotliwego rozwiązania. Sam tryb Ghost w grze sieciowej i grafika to chyba za mało.

Trójwymiar w mieście wydaje się za to zupełnie „niepraktyczny”, ale miło jest obejrzeć wybudowane przez nas fortyfikacje – te wysokie wieże i masywne mury robią wrażenie. Ale to i tak nic w porównaniu do bogactw, jakie ujrzemy na mapie. Lasy, rzeki, jeziora, góry, budowle... długo by wymieniać i zachwycać się.

Gargoyle z nagrobkiem

Wygląd jednostek i animacje? W zasadzie bez zarzutu – może z małym wyjątkiem. Animacja wampirów jest taka... banalna. Dużo bardziej podobały mi się te jednostki w poprzedniej części, kiedy zamieniały się w nietoperza i przelatywały nad polem walki. Za to wszystkie inne są wymiennie. Czy są to wymachujące szczyrnikami Blood Sisters, zabawnie przemieszczające się lumpy, miotające czarami i broniący się sztyletami Lich czy dźwigające nagrobki Stone Gargoyle. Średnio udane są natomiast filmiki pomiędzy misjami. Za długie i zbyt niemrawe jak na mój gust, a i technicznie pozostawiają wiele do życzenia.

Dingi

HoMM V ma również trochę zmieniony interfejs w porównaniu do „trójeczki”. Przez pierwszych kilkanaście minut gry nawet na niego trochę psioczyłem, ale w sumie okazało się, że jest kolejnym ułatwieniem dla graczy. Tylko po prostu trzeba się do niego przyzwyczaić.

Na zakończenie ostatni element układanki, czyli muzyka i dźwięki. Chyba nikogo nie zaskoczę pisząc, że to, co dźwięczy w słuchawkach, przywodzi na myśl... HoMM III. W zasadzie nic więcej nie da się o muzyce napisać, bo jest tak klasycznie hirołsowa, że bardziej być nie mogła. Tego nie da się przekazać słowami, podobnie jak odgłosów, gdy nasz bohater zbiera surowce czy dostaje nowe

OKIEM GEMA

Heroes of Might & Magic V to najlepszy dowód na to, że nawet w świecie bezdusznych kalkulacji zysków i strat, jakim jest branża gier komputerowych, liczyć można na odrobinę magii

Niczym innym jak cudem przecież jest wskrzeszenie straconej – zdawałoby się – bezpowrotnie dla świata kultowej serii. Jeszcze wspanialsze zaś to, że jej nowi zarządcy – duet Nival-Ubisoft – zdołali odtworzyć to trudno definiowalne coś sprawiające, że „Hirołsi” pamiętani są jako gry, w których jak nigdzie indziej przejawiał się syndrom „jeszcze jednej tury”.

W HoMM V jest wszystko, czego oczekiwali miłośnicy dzieł New World Computing i... więcej. Fantastyczna oprawa graficzna (wreszcie w pełnym 3D!) stworzona na bazie autorskiej technologii Nival i przy pomocy znanego francuskiego rysownika Olivera Ledroita sprawia, że świat gry nigdy jeszcze nie był tak uroczy i czarujący.

Twórcom udało się także sprostać jednemu prawdziwemu wyzwaniu, jakie postawić mogła przed nimi Heroes of Might & Magic IV – ilustracja muzyczna stworzona przy udziale orkiestry symfonicznej z towarzyszeniem chóru jest doznaniem autentycznie wyjątkowym. Dodatkowo poprawiono to wszystko, co budziło zastrzeżenia

w niezbyt udanej „czwórce”. Scenariusze single player (łącznie 30; długość kampanii to ok. 100 godzin) mają sens i nie są tylko szukaniem kluczy do kolejnych bram. Al jest wymagająca w sposób, który nie powoduje frustracji. Interfejs wreszcie jest lekki i czytelny (z wyjątkiem może ekranu rozbudowy miasta, którego kod kolorystyczny nie jest intuicyjny). Nawet zmiany w stosunku do części trzeciej, jak wprowadzenie innego systemu inicjatywy jednostek czy kwadratów w miejsce zwyczajowych heksów, czy multiplayer, w którym przynajmniej podjęto próbę wyeliminowania czy chociaż zmniejszenia czasu oczekiwania na swoją kolejkę (dynamiczne walki, ograniczenia czasowe czy ghost mode), jedynie służą wrażeniom z gry.

Wszystko powyższe sprawia, że pierwszą wyprawę Ubisoftu w krainę Potęg i Magii uznać należy za udaną, a Heroes of Might & Magic V – za prawdziwego feniksa powstającego z popiołów, w jakich pozostawił serię upadek New World Computing. I nie dajcie sobie wmówić, że „piątka” nie jest prawdziwą następczynią Wielkiej Trójki. Naturalnie to wciąż to samo, co zawsze, nie tyle produkt nowy, ile twórczy remake, ale... właśnie tego przecież chcieli! Jeśli więc ciepło wspominaś Hirołsów II/III – w Heroes of Might & Magic V odnajdziesz całą ich potęgę i magię.

Ocena jednak w tym przypadku nie jest taka ważna, bo HoMM V kopie, wgniata w ziemię, a rannego precyzyjnie dobija. Możecie z czystym sumieniem kupić, zamknąć się w domu i grać. To chyba dobry sposób na przeżycie do kolejnych wyborów albo następnego dodatku do Hirołsów. Amen.

PS Zarówno z Ubisoftu, jak i z CDP otrzymaliśmy angielskie wersje gry, dlatego w powyższym tekście pojawia się terminologia angielska. Wolałem nie ryzykować tłumaczenia, bo nie byłbym pewien, czy ekipa lokalizująca z CDP będzie stosowała identyczny klucz przy lokalizacji. A o tej i tak jeszcze na pewno napiszemy. [CDA]



OCENA 9+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- wszystko to, co kochają fani HoMM III
- świetna grafika i muzyka
- dobry multi
- okienko rozbudowy miasta
- animacja wampirów

PRODUCENT: GRIN/UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.GHOSTRECON.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2 GHz MINIMUM
RAM: 1024 MB MINIMUM
GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD
07/2006

ALLOR | WYMAGAJĄCA. BARDZO... (WDECH... WYDECH...)



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

GRAW okrzyknięty został najładniejszą grą dostępną na najnowszej konsoli Microsoftu, a do tego jednym z najbardziej realistycznych i wymagających taktycznych shooterów. Na PC z realizmem jest jeszcze lepiej, ale... właśnie, jest niestety kilka „ale”.

Wiem, wiem – recenzje powinny się zaczynać od spraw technicznych w rodzaju opisu instalacji czy zawartości pudełka tudzież od historii cyklu bądź skrótu fabuły, nie zaś od jakichś dziwnych „ale”. Cóż jednak poradzę na to, że bez tego „ale” cała reszta nie ma sensu? Nie ja tę grę projektowałem, pretensje proszę więc kierować gdzie indziej. A tych trudno nie mieć, bo jest to w chwili obecnej najbardziej wymagająca pod względem sprzętowym gra na PC! I nie chodzi jedynie o konfigurację zalecaną. Nawet wymagania minimalne potrafią zalać... I to posiadacza sprzętu, który daje radę każdej innej grze dostępnej na rynku!

Spokojnie, spokojnie, weźcie kilka głębokich wdechów... OK, po resztę szczegółów odsyłam do ramki, chyba że irytować się nie chcecie – w takim razie po przerwie na śródtytuł dowiedcie się o fabule i głównych bohaterach.

Duch w Meksyku

Głównym bohaterem gry jest Scott Mitchell, kapitan elitarniej jednostki (rzecz jasna, amerykańskiej) Ghost Recon. Kapitan nasz trafił



A tak wygląda interfejs na X360 – znajdź główne różnice!

do Mexico City jako członek sił odpowiedzialnych za bezpieczeństwo prezydenta USA biorącego udział w spotkaniu z szefami Kandy i Meksyku. Spotkali się oni, by podpisać porozumienie o wspólnym bezpieczeństwie i uroczystie przekazać 50 Abramsów armii meksykańskiej. I byłoby super, gdyby nie rebelianci, którzy postanowili szczyt zakończyć przedterminowo i spektakularnie. A że rebelianci ci to nie zwykli kibice piłkarscy, więc i wspomniane już Abramsy szybko do walki wkraczają – ale nie po stronie rządowej... Innymi słowy, zadyma na całego, dzięki czemu nasz bohater i jego trzech kumpli z oddziału mają powód, by wyskoczyć ze spadochronem z wojskowego transportowca i wkroczyć do akcji w objętym rozruchami mieście.

Tak na marginesie – choć sam skok to niby nie specjalnego, ale wrażenie robi bardzo dobre – bo widoczne w dole miasto to nie płaska tapeta, a zbiorowisko trójwymiarowych budowli. (Równie niesamowicie wygląda także skaczący obraz, jeśli mamy zbyt kiepski sprzęt... Kilka wdechów...)

Po wylądowaniu przechodzimy jeszcze krótki tutorial, w trakcie którego odszukujemy towarzyszy, poznajemy oddany nam do dyspozycji sprzęt i sposoby wydawania rozkazów, a także unieszkodliwiamy pierwszych wrogów. Znaczący się to ostatnie wcale takie oczywiste nie jest, bo jeśli ktoś nastawiał się na fajny FPS, może przeżyć pierwsze (nie licząc... głęboki wdech...) rozczarowanie.

A save gdzie???

Właśnie, w grze mamy do czynienia z systemem punktów kontrolnych –

Dla kochających realistyczne, taktyczne shootery i posiadających superwypasiony sprzęt.

save'a jako takiego nie ma. Niby OK, w końcu to gra dość realistyczna, ale „dość” w tym konkretnym przypadku oznacza „bardzo”. W zasadzie jedyny wyjątek to nieco większa odporność naszych ludzi na trafienia – zanim padniemy, zazwyczaj najpierw kilka razy zmieni się kolor wskaźnika stanu. Apteczki brak, a nasi odzyskują zdrowie i życie jedynie po ukończeniu misji – bo te można na upartego przejść i w pojedynkę (nie żeby to było takie proste, ale teoretycznie taka możliwość istnieje). W połączeniu z wysokim poziomem trudności sprawia to, że wczytywanie ostatniego punktu kontrolnego będziemy korzystać bardzo często, nawet po wybraniu poziomu easy.

Po co komu fizyka?

GRAW to pierwsza dostępna na PC gra potrafiąca korzystać z dobrodziejstw oferowanych przez sprzętowy akcelerator fizyki AGEA. Nie jest on wprowadzany do grania niezbędny, ale odpowiednie sterowniki i tak się instalują – tyle tylko, że bez karty konkurencyjnej do Havoka system PhysX działa w trybie programowym. Programowym, czyli wolniej, prawda?

Otóż okazuje się, że... wręcz przeciwnie. Zwalono to wprowadzenie na zwiększoną liczbę obiektów, które musi wyświetlić karta graficzna przy bardziej realistycznej fizyce, ale efekt końcowy jest nieciekawym. Tej ulepszonej fizyki bowiem niemal nie widać (bo nieco lepsze eksplozje tudyż bardziej realistyczne odpryski ze ścian po trafieniu pociskami to trochę mało...), a skoro nie widać różnicy, to po co przepłacać?

Co ciekawe, szybko wypuszczono patch, który sprawił, że różnice w szybkości wyświetlania grafiki są już nieco mniejsze, przy okazji podkreślając, iż wystarczy kartę kupić raz, a dzięki coraz doskonalszym sterownikom będzie ona spełniała swoją rolę przez bardzo długi czas. Taaa... jasne, a GF3 wystarczy do Doom 3, też pamiętam takie zapewnienia...

Czas na wagę złota

Co ciekawe, na przejście całej gry w single'u – wliczając w to czas stracony na wczytywanie stanów gry po kolejnej wymianie argumentów zakończonej wygraną autochtonów – wystarczy tylko około 12 godzin. Średnio, bo maniakom realizmu zajmie to mniej, a maniakom FPS-ów... cóż, w takim przypadku wystarczy godzina, by dojść do wniosku, że to jednak zupełnie nie to. Cóż, ginie się tutaj naprawdę szybko, a bez współpracy z towarzyszami – jeszcze szybciej.

Wygląd GRAW na X360 ciąg dalszy – zwróćcie uwagę na obramowanie wroga...

WOJNY, BITWY, KAMPANIE

★ ŻOLNIERZE ★



★★ DOWÓDCY ★★



KLASYKA STRATEGII I SYMULACJI ZA JEDYNE 19,90

www.nicolasgames.pl
<http://lwbk.nicolasgames.pl/>

NICOLAS GAMES

© copyright by nicolasgames

Multi

Tryby na PC są dwa: kooperacja i dominacja. Niby nic wielkiego, ale nawet gra ze znajomymi została „nieco” podrasowana. W skrócie: zapamiętajcie o save’ie, zapamiętajcie o respawnach, zapamiętajcie o jakiegokolwiek taryfie ulgowej. Mimo że tryb ten teoretycznie powinien sprawdzać się jako niezły sposób wspólnego zabijania (nie tylko czasu) ze znajomymi (maksymalnie czterema), w praktyce jest to jeszcze trudniejsza wersja zwykłej kampanii (mapy są te same), którą polecić można jedynie absolutnym maniakom.

Znacznie ciekawszy jest Domination. Mapy (całe pięć) są w nim podzielone na strefy połączone liniami zaopatrzenia. Strefa przechodzi pod kontrolę, jeśli przez odpowiednio długi czas będzie w niej przebywało więcej ludzi jednej z drużyn (nie ma żadnych flag, można się więc czać w dowolnym miejscu strefy). Za zdobywanie stref i zabijanie

przeciwnika dostaje się punkty (za zdobywanie znacznie więcej), które z kolei pozwalają na zakup uzbrojenia lub respawn nie w punkcie startowym, a tuż przy dowódcy – jeśli prowadzi do niego linia zaopatrzenia. Brzmí to wprowadzić nieco skomplikowanie, ale w praktyce taka bitwa na 32 osoby sprawdza się całkiem niezle.

Tyle jeśli chodzi o informacje pozytywne. Niestety, tryb multi jest mocno zabugowany, a brak dedykowanego serwera sprawia, że gier jest bardzo mało. Jeśli więc nie masz własnego kółka znajomych, znalezienie chętnych będzie dużym wyzwaniem. Na zakończenie opisu multi można by wprowadzić napisać jeszcze parę słów o wersji konsolowej, w której trybów jest więcej, a problemów nie ma wcale, ale tego nie zrobí. Po co się dodatkowo dołować kontrowersyjnymi decyzjami twórców?



OK, tego się w końcu można po realistycznej grze spodziewać, ale... **rozkazy można wydawać na dwa sposoby.** Bezpośrednio, z prostego menu, co sprawdza się super; jeśli chcemy, by nasi podążali za swym dowódcą (bezpośrednio kierujemy tylko nim) lub np. pobiegli w miejsce, które na własne oczy widzimy i potrafiemy im je wskazać. Sposób drugi to skorzystanie z mapy, a właściwie magicznego urządzenia z widokiem z satelity. Daje on znacznie większe możliwości, pozwalając np. na wytyczenie dokładnej trasy czy wskazanie celów. I byłoby super, gdyby nie dwa „ale”: czas i... czas. Wytyczenie trasy czy wskazanie celów trochę bowiem trwa i w sytuacji kryzysowej na zabawę w takie klikanie nie ma czasu. Drugi czas związany jest natomiast z płynnością działania tej całej mapy. Spróbujcie wydać rozkazy, gdy nawet kursor skacze jak głupi! (Wdech... wydech...)

Sztuczna, ale czy inteligentna?

W pierwszych recenzjach konsolowego GRAV zwracano uwagę na poważne problemy intelektualne „ghostów” (nie mylić z naszym Ghostem!). Potrafili z bronią gotową do strzału wypatrywać wrogów... w ścianie czy nie zwracać uwagi na to, że przebiegają przez linię strzału towarzyszy. Na PC jest na szczęście lepiej. Przede wszystkim udało się duchy przekonać, że ze ściany nikt jednak nie wyjdzie i powinni patrzeć gdzie indziej. Z wbieganiem w pociski też zbytniego problemu nie ma (choć możliwe, że zawdzięczam to bardziej własnemu instynktowi samozachowawczemu niż AI...), choć już przy pokazaniu punktu, do którego mają się udać, trzeba zachować ostrożność – bo jeśli będą mogli, wybiorą drogę na skróty, nawet jeśli jest ona cały czas ostrzeliwana.

Ogólnie jednak AI złe nie jest. Choć przez większość czasu towarzysze pełnili rolę duchów opiekuńczych, podążając za mną według własnego widzimisię, odbywało się to całkiem sprawnie. Fakt, większość niemilców padła z mojej myszki, ale po FSV zupełnie mi to nie przeszkadzało – ba, było nawet dużym plusem. A tak przy okazji, skoro już przy FSV jesteśmy – szkoda, że pod spacją tutaj obniża się pozycja, a nie rozkazuje duchom, by szukali schronienia. W sytuacji podbramkowej menu jest po prostu zbyt wolne, a nie każdy ma tyle samozaparcia, by z góry planować każdy krok i non stop się ubezpieczać.



Autostop a la Irak.



Po ulicy hula wiatr

Jeśli chodzi o resztę, a zwłaszcza oprawę... Pod warunkiem, że... wdech... wydech... nie cierpimy na problemy natury sprzętowej, GRAV wygląda niezle. Fakt, że aby włączyć tekstury w najwyższej rozdzielczości, trzeba mieć kartę graficzną z 512 MB RAM-u (wdech... wydech...), ale przy połowie tej wielkości jest i tak dobrze. Tyle tylko, że mimo sporej liczby szczegółów i dużej wielkości map trudno powiedzieć, że otoczenie żyje. Bo osób postronnych ani zwierzątków na ulicach nie spotkamy (mimo że to przecież jedna z największych metropolii świata, z prawie 9 milionami mieszkańców, których żadne UFO





Hardware shock

Przez lata PC-towcy narzekali, że przy konwersji z konsoli nie poprawia się grafika, mapy są małe, a całość wygląda jak gry sprzed kilku lat. Nastawienie zaczęło się zmieniać dopiero po premierze X360, ale nawet Oblivion, który można było bezpośrednio porównać na obydwu tych platformach, za wiele nie zmienił – bo po włączeniu pełnych detali PC i tak był górą. Fakt, że musiał to być PC odpowiednio wyposażony, ale to jeszcze dobrego samopoczucia nie psuło...

Prawdziwym problemem stał się dopiero GRAW. Choć wersja PC została przygotowana przez inną firmę niż w przypadku konsolowego odpowiednika, potrafi nawet, jako pierwszy tytuł na PC, wykorzystać akcelerator fizyki, efekt końcowy jest jeszcze gorszy niż w przypadku Obliviona. Tutaj 1 GB pamięci i GeForce 6600 to minimum, poniżej którego gry nie ma absolutnie żadnego sensu uruchamiać! Ba, na takim sprzęcie też sobie nie pograjemy, bo nawet przy minimalnych detalach skacze ona niemiłosiernie, co w przypadku FPS-a, nawet taktycznego, jest niedopuszczalne.

Z uwagi na wymagania sprzętowe także mieliśmy z grą problemy, w redakcji mamy bowiem PIV 2.8 GHz, GeForce 6600GT i 1 GB RAM-u. Dopiero po wysepieniu 7800GTX zrobiło się znośnie.



Multi i mapka ze strefami kontroli.



masz superwyposażony sprzęt. W takim przypadku GRAW to propozycja idealna, choć jeśli dodatkowo zależy ci na dobrym multi, będziesz musiał trochę na niego jeszcze poczekać, bo w chwili obecnej jest to – poza wymaganiami (wdech...) – największy problem gry.

Jeśli natomiast nie spełniasz któregoś z powyższych wymagań, lepiej daj sobie spokój, zwłaszcza jeśli dotyczy ono punktu b). Bó o ile na dobrym sprzęcie jest to gra interesująca nawet dla nie-maniaków (wystarczy, że lubi się klimaty militarne i wyzwania), to tyle bez mocno stuningowanego sprzętu narazicie się jedynie na ciężką nerwicę. Bo to już nawet nie przegięcie, by taka gra miała takie...

Wdech... wydech... [GDA]

nie porwało). Poza tym pełno w nim pozamykanych drzwi, a jak wiadomo – dobrzy amerykańscy żołnierze nikomu do domu nie wejdą... Niby nic w tym dziwnego, ale przy naprawdę niezłej wyglądającym otoczeniu takie przeoczenia rzucają się w oczy. Znacznie lepiej jest natomiast z oprawą dźwiękową. Głosy brzmią dobrze, odgłosy strzałów również – poziom całości trzyma bardzo wysoki, choć to akurat ostatnimi czasy w grach military standard.

Kto nadaje się na ducha?

Pytanie w zasadzie banalne. Wystarczy że a) kochasz realistyczne, taktyczne shootery, b)



NICOLAS
Action



**MAKSIMUM ADRENALINY
ZA MINIMALNĄ CENĄ**

19,99!!!

www.nicolasgames.pl
<http://na.nicolasgames.pl/>

NICOLAS GAMES

© copyright by nicolasgames

PRODUCENT: SPELLBOUND
DYSTRYBUTOR: ATARI
WWW.DESPERADOS2.COM

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESOR: 2.0 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB



ELD | MISZ-MASZ NA DZIKIM ZACHODZIE

DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE

Lat temu kilka, na wznoszącej fali mutacji Commandos, niemiecki Spellbound stworzył Komandosów na Dzikim Zachodzie, czyli Desperados: Wanted Dead or Alive. Od tamtego czasu co jakiś czas słyszeliśmy o sequelu, ale przyszło na niego poczekać dłużej niż zazwyczaj.

Desperados: Wanted Dead or Alive było klasycznym przykładem gry strategiczno-taktycznej. Tak jak w Commandos, kierowaliśmy poczynaniami małej grupki ludzi, a każdy potrafił przyczynić się do sukcesu misji dzięki swym specyficznym umiejętnościom. Desperados jednak urzekło wielu (m.in. mnie) swym klimatem. Bo któż z nas nie lubi westernów?

ZAGWOZDKA

Desperados 2: Cooper's Revenge zapowiadany był jako sequel niemający za dużo wspólnego z „jedyńką”, wiele mówiono o trzecim wymiarze i perspektywie trzeciej osoby, pokazując screeny przypominające bardziej strzelankę niż grę taktyczną. Szczerze mówiąc, spodziewaliśmy się, ba, byliśmy nawet przekonani, że Spellbound



zafunduje nam rozgrywkę a la Commandos Strike Force. Tymczasem gram w Cooper's Revenge – i mam nielichą zagwozdkę. Nie bardzo rozumiem, o co było tyle szumu, albowiem nie mogę się jakoś doszukać tych rewolucyjnych zmian, a sama rozgrywka pokazuje, że niezdecydowani byli też autorzy gry.

DRUŻYNA A

W dalszym ciągu mamy do czynienia z erteensem taktycznym, w założeniach niczym nie odbiegającym od Wanted Dead or Alive. Szefem

cyrku, zgodnie z tytułem, nadal jest John Cooper, ale tym razem ma jednego kompana więcej. Tym nowym łowcą nagród został Indianin o wdzięcznym imieniu Hawkeye. Dzięki temu drużyna Coopera stała się całkowicie poprawna politycznie, bo przecież jest tu Irlandka (jakby było mało, że to kobieta), Meksykanin, a także Murzyn. Brakuje chyba tylko zniewieściałego chłopaczka, ale jak wiadomo, na Dzikim Zachodzie byli tylko twardzi i męscy kowboje (pominąwszy dwóch z pewnego słynnego ostatnio filmu).

INDIAŃSKI LEGOLAS

Hawkeye jest do bólu typowym Indiancem z książek o „szlachetnych czerwonoskórych braciach”. Prawy, dzielny, odważny, czujny i silny. No, w zasadzie to równie dobrze mogli dać do Cooper's Revenge Legolasa...

Pomijając aspekt poprawności politycznej, drużyna dobrze się uzupełnia. Jest rewolwerowiec, mięśniak, lala, specjalista od materiałów wybuchowych, snajper, lekarz. Każdy z bohaterów ma cztery uniejętności, choć po prawdzie te w wielu przypadkach się pokrywają. Po co na przykład Kate pudrowanie nosa i pokazywanie podwiązki, skoro skutek jest w zasadzie ten sam (znaczy unieszkodliwiony bandyta)?

Ktoś może powiedzieć, że taką drużynę widzieliśmy setki razy – i będzie miał rację. Trochę szkoda, że zabrakło jakiegoś smaczku, postaci, która wyróżniałaby Desperados 2 spośród gier tego typu.

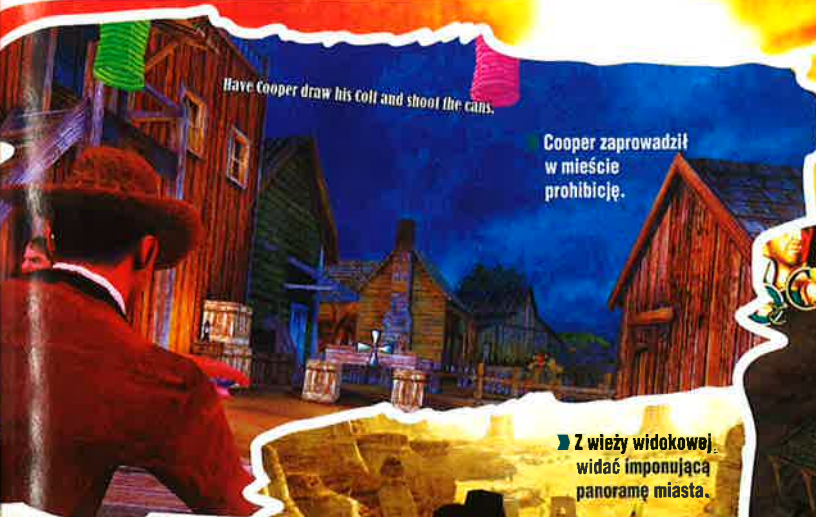
ZNAJOMY KRAJOBRAZ

Zadania, jakie stoją przed ekipą Coopera, zbytnio nie różnią się od tego, co było w Wanted Dead or Alive. Złapać bandziora, uwolnić krewnego królika, zabić bezlitosnego koniokrada. Wszystko to w scenografii westernowych miasteczek, kanionów, puebla, fortu czy miasta duchów. Większość z lokacji przerabialiśmy też w „jedyńce” – tyle że nowe są większe. Inna jednak sprawa, że poszczególne misje tak naprawdę wykonujemy na małym wycinku mapy. Cała reszta to tylko dekoracja. Efektowna i bezużyteczna, co najwyżej do zwiedzania.

TPP DO STRZELANIA

Do tej pory wszystko brzmi znajomo, prawda? Czym zatem się różni sequel od Wanted Dead or Alive? Oprócz klasycznego rzutu izometrycznego kamery w dowolnym momencie możemy się przełączyć na trzecioosobowy. Ponoć dla lepszego zaplanowania akcji, ale ja trybu TPP używałem jedynie do strzelania. No, bo niby jak zaplano-

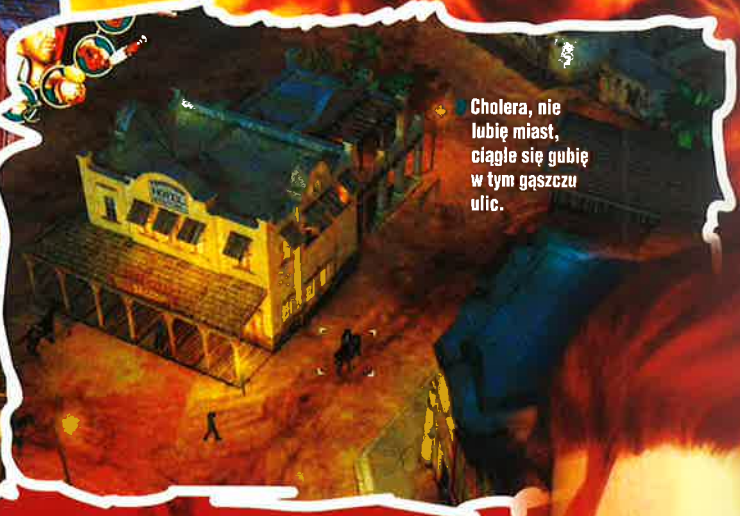
GRA JEST ZAPISEM NIEZDECYDOWANIA SAMYCH AUTORÓW CO DO JEJ OSTATECZNEGO KSZTAŁTU.



Cooper zaprowadził
w mieście
prohibicję.



► Z wieży widokowej
widać imponującą
panoramę miasta.



Cholera, nie
lubię miast,
ciągle się gubię
w tym gąszczu
ulic.



► Hej, John! Popatrz, od
emigranta z Polski kupiłem
„ciupagę”!

podczas gdy kolejna ich grupka pięć metrów dalej spokojnie opala się na słońcu. Trochę to groteskowe, podobnie jak i to, że przechodzący patrol zupełnie nie zwraca uwagi na leżące ciało. Wprawdzie zdarza się również, że strażnicy zareagują, ale generalnie zachowują się jak ślepe kury. Zastanawiam się nawet, po co umiejętność podnoszenia ciał? Nie wiem w końcu, czy jest to zręcznościówka pozbawiona realizmu, czy strategia.

...I AI?

Na pewno jest to jeden z powodów, dla którego odbiłem się od Cooper's Revenge. W Wanted Dead or Alive sytuacja była jednoznaczna. Naszym zadaniem było podejście i zlikwidowanie przeciwnika nie tylko skutecznie, ale też po cichu. Naszym sprzymierzeńcem było zaskoczenie. W Desperados 2 głównym orężem jest colt, a czy atakujesz głośno, czy też cicho – nie ma większego znaczenia. Spellbound wiele mówi o ulepszonym AI komputerowych przeciwników, ale nie wiedziałem, że „ulepszenia” oznaczają obdarzenie NPC zaawansowanymi stadiami ślepoty i głuchoty...

MORRICONE I LEKTORZY

W tym całym misz-maszu najlepiej chyba wypadają klimat i fabuła. To jest western, czyli źli bandyci walczą z „dobrymi” łowcami nagród, są tu saloony, porwania, jazda konna, strzelaniny... A wszystko to opowiedziane w konwencji komiksowych cut-scenek pełnych dialogów niczym z westernów. Może nawet bardziej spaghetti westernów, czego dowodem jest muzyka w tle, chwilami żywcem zerżnięta z filmów Sergio Leone ze ścieżką Ennio

Morricone. Nie mówię, że to źle. Muzyka pasuje tu naprawdę dobrze. Gorzej jest z lektorami, zwłaszcza w przypadku Kate. Jej głos zupełnie nie pasuje do roli przebiegłej, odważnej szulerki.

KOŚLAWE TPP

Tryb izometryczny wygląda nie najgorzej, jednak po rozmowach w redakcji stwierdziliśmy, że graficznie sequel nie prezentuje się dużo lepiej niż Wanted Dead or Alive. Do tego animacje postaci czy zwierzątek są trochę drętwe. Jednak o ile grafikę trybu izometrycznego generalnie można uznać za dobrą, w trybie TPP mamy do czynienia z poziomem sprzed trzech, czterech lat. A zaznaczyć trzeba, że Desperados 2 jest wyjątkowo sprzężonym produktem. Wymagania ma takie jak dobry shooter. Coś tu jest nie tak.

NI PIES, NI WYDRA

Podczas gry w Cooper's Revenge z początku zastanawiałem się, czy przez te pięć lat nie zmieniły się moje grove preferencje. Może już mnie nie bawią strategiczno-taktyczne rozgrywki? Jednak po rozmowach wewnątrz redakcyjnych doszedłem do wniosku, że to raczej coś jest nie tak z Desperados 2. Gra się bez większych emocji i co najwyżej podziwia westernowy klimat, nie zaś samą rozgrywkę.

Brakuje tej grze ognia, za to mamy tu wiele niezbyt logicznych sytuacji stworzonych przez samych autorów, którzy chyba do samego końca bili się z myślami, czy robić grę strategiczno-taktyczną, czy zręcznościówkę w TPP. Cooper's Revenge warto sprawdzić tylko z sentymentu, choć mam pewne wątpliwości, czy nawet fani Desperados bez popitki przelkną sequel. Z jednej strony niewiele się zmieniło, z drugiej zmiany, które się pojawiły, nie wyszły grze na dobre. [CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

7

7

8

PODSUMOWANIE

+

ładne cut-scenki

+

western na komputerze

+

sympatyczna muzyka

-

ni pies, ni wydra

-

AI pozostawia wiele do życzenia

-

spore wymagania sprzętowe

-

grafika nie daje rady

GDZIE SIĘ PODZIAŁ REALIZM?

Szczerze mówiąc, tryb TPP zupełnie zniszczył realizm tej gry. Jeśli jest to gra strategiczno-taktyczna, skradanka, nie rozumiem tego, że spokojnie rozstrzelujemy strażników,

85

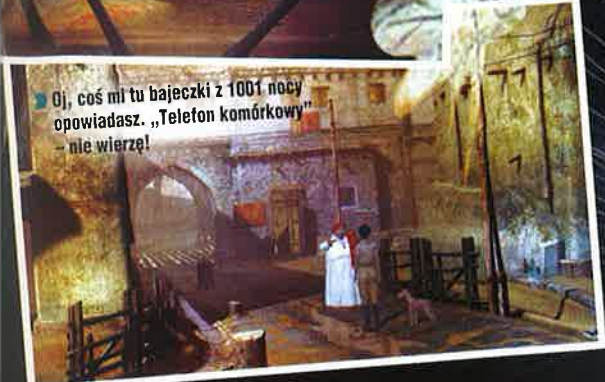
PRODUCENT: BENOIT SOKAL
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.WHITEBIRDSPRODUCTIONS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

EGM | PRAWIE DOSKONAŁA



■ Ale dziwnie wyglądają ci ludzie, nie?



■ Oj, coś mi tu bajeczki z 1001 nocy opowiadasz. „Telefon komórkowy” – nie wierzę!

Gdybym chciał olśnić czytelników erudycją, zacząłbym z Mickiewicza: „Z dawna już słysząc o przejeździe kupca, i ja, i moje kamraty...”. No, ale od pewnego już czasu przejazd kupca nie jest żadną sensacją (choć prawda to, że mam czasami ochotę na wdeptanie w ziemię jednego lub drugiego TIR-a, przejeżdżającego moją ulicą), a moje kamraty mają co innego do roboty niż wyczekiwanie na czatach... Ale faktem jest, że kiedy usłyszałem, iż Benoit Sokal robi kolejną grę, serce zabiło mi szybciej.

B. Sokal

PARADISE

Nie umiałbym powiedzieć, czy Paradise jest lepsza od obu części Syberii, czy nie. Kilka elementów charakterystycznych dla twórczości Sokala znajdziemy i w Paradise. Gdyby Benoit Sokal (patrz ramka) miał okazję doradzenia Panu Bogu w dziele stworzenia, nasz świat niewątpliwie byłby bogatszy o kilkanaście gatunków niezwykle zwierząt. Francuski grafik ma niezwykle plastyczną i iście barokową wyobraźnię, z której dał się już poznać w Amerzone'ie. Gry autorstwa Sokala niezwykle są i dlatego, że tworzy je piękny melanz rzeczywistości i fikcji. Autor z zaskakującą łatwością przechodzi ze świata baśni do rzeczywistości (Kate Walker: nawet z Wyspy Mamutów może się połączyć poprzez komórkę z nowojorskim kierownictwem firmy, a bohaterki Paradise wcale nie dziwi widok zdumiewających dwunogich stworów, których dosiadają pustynni wojownicy).

Po uruchomieniu gry widzimy znakomicie zrobiony film animowany – ogromny, majestatyczny i bardzo „sokalski” statek plynący korytem jakiejś tropikalnej rzeki. Ogrom statku może dziwić, ale z drugiej strony – nawet spore transatlantyki mogły docierać kilkaset mil w górę Amazonki. Na pokładzie jakiś człowiek nazywany królem martwi się o los swojej córki, którą

weszał do kraju. Samolot wiozący ją (nie trudno się w końcu domyślić, że o nią chodzi) zostaje zestrzelony przez tajemniczych ludzi w mundurach. I już. Od tej chwili gra jest twoja.

Pat w haremie

Animujesz młodą dziewczynę wyglądającą jak jedna z tych kruchych istotek, które kiedy się uprą, to lwu bez znieczulenia zrobią leczenie kanałowe chorego kła. Dziewczyna „ocyka się” w haremie jakiegoś afrykańskiego władcy, w którym wszyscy traktują ją z ogromną uprzejmością, nikt jednak nie pozwala jej na jego opuszczenie. Może to zrobić jedynie Książę, on jednak zapadł na „motylą gorączkę” – tajemnicza choroba, o której wie co nieco jedynie B.S. – i nie przyjmuje nikogo, oprócz faworyty, a jego drzwi strzeże eunuch wprawdzie, ale



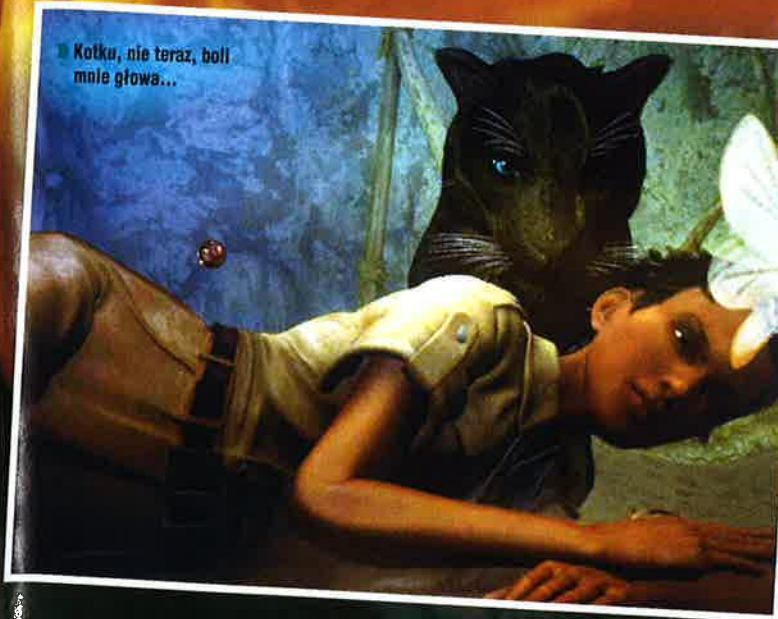
■ Jak na domek na drzewie, to ładny. Tylko przeciągi straszne.



Benoît Sokal

Urodzony w 1954 roku francuski grafik i autor znakomitych komiksów (Komisarz Canardo), który chętnie penetruje krainę gier komputerowych, kilkakrotnie pokazał już łwi pazur i dał graczom na całym świecie takie perełki, jak choćby Amerzone czy dwie części Syberii. Charakterystyczne dla Sokala jest to, że w firmowanych przez siebie grach potrafi zachować harmonię pomiędzy grafiką, muzyką i fabułą, które za każdym razem tworzą niezwykle całość, mogącą oczarować najbardziej chyba odpornych na uroki gier przygodowych graczy.

RECENZJE



Kotku, nie teraz, boli mnie głowa...



...i tak właśnie wynaleziono solarium.

gluchoniemy i z baranami jak dwa Pudziany. Sytuacja, można by rzec, patowa. Ale nie dla naszej bohaterki.

Ann – bo do takiego imienia poczuwa się i przyznaje nasza bohaterka – będzie musiała dotrzeć do Księcia (zrobi to w iście makiaweliczny sposób!), a uzyskawszy jego przychylność, stanie przed koniecznością znalezienia środka transportu i wyruszenia w niezwykle podróż na południe wioząc piękną, czarną panterę. (Na wyłamaną Kratę, dzięki której uzyskałam wolność! To ja, Bagheera, do was mówię!).

Podczas podróży pozna niezwykle plemię ludzi mieszkających na drzewach, którzy nawet po śmierci nie chcą dotykać ziemi uważając ją za nieczystą, potem zwiedzi wnętrza starej kopalni szmaragdów, pozna przyczynę rebelii i nękającej kraj wojny domowej, aż wreszcie dotrze do wnętrza potężnego pancernika, na którym rezyduje na polityczny władca, ten zaś okaże się... Nie, nie będę zdradzał zakończenia gry, choć mogę tylko powiedzieć, że jest zaskakujące... i stawia przed graczem nie lada pytanie natury moralnej.

Graficzna sztuka

Nie powiem, że mocną stroną gier Sokala jest grafika, bo to byłoby tak, jakbym powiedział, że mocną stroną heavy metalu jest głośność muzyki. Sokal buduje własne światy czerpiąc ze swojej przebogatej wyobraźni – a wręcz samemu ma z czego czerpać. Afrykańskie miasto, dżungla czy napowietrzna wioska stworzone zostały z taką fantazją i poczuciem realizmu (tak jest, jedno z drugim da się pogodzić), że człowiekowi, który je zobaczy, na długo wirują się w pamięć.

Inną firmową cechą produkcji Sokala są niezwykle bogate animacje. Skok Ann na bungee z gałęzi baobabu czy jazda na słoniu przez afrykańskie stopy lub przejście Bagheery (pantera w grze jest bezimienna, pozwólcie jednak, że tak ją będę nazywał na cześć Kiplinga) do klatki na samochodzie godne są Oscara.

Melodia raju

Równie mocną stroną gier Sokala jest muzyka. Pamiętamy podniosłe ilustracje

muzyczne kopalni z Syberii przypominające kompozycje Borodina (nie bez kozery z Sokalem współpracuje Rosjanin, Dmitrij Boriński) czy taniec figuinek z pozytywki Hansa w Valadilene. Muzyka towarzysząca bohaterce Paradise jest równie sugestywna – do tego stopnia, że... się jej nie zauważa. Spróbujcie jednak pograć w Paradise, wyłączwszy fonę. Przekonacie się, że traciacie mnóstwo przyjemności i od razu stwierdzicie, że ta doskonała ilustracja muzyczna jest integralną częścią gry.

Rysy na idealu

Czy zatem mamy do czynienia z przygodówką idealną? Nie, aż tak dobrze to nie ma – jak powiedział Henryk Waleczus, kiedy mu pokazano królową Annę i zapytano, czy zapewni ciągłość dynastii. Gra ma dwie nieco irytujące cechy. Mniejszą z nich jest ta, że wszelkiego rodzaju wstawki i przerywniki filmowe, przedniej zresztą jakości, nie ukazują napięć równoważnych treściom dialogów.

Kandydatka do tytułu Przygodówka Roku 2006.

Osoby słyszące może w sposób mniej doskonały lub gorzej obojętnie z angielskim słuchowo, mogą mieć kłopoty. A przecież to naprawdę niewiele – i da się zrobić bez trudu.

Drugą, znacznie poważniejszą wadą gry jest to, że twórcy zbyt wielkie chyba nadzieje położyli w dociekliwości graczy. Znałe wszystkim miłośnikom przygodówek „miejsca aktywne” ujawniane są w tej grze dopiero po wskazaniu ich kursorem. To byłoby może jeszcze do zniesienia, ale prawdziwym utrapieniem jest brak objaśnień, co to właściwie za miejsce i z czym mamy honor. W pewnym fragmencie gry Ann wisi w klatce kołyszącej się na konarze potężnego drzewa. Na prawo od klatki jest aktywne miejsce, ale konia z rzędem temu, kto się dopyśli, że tu

właśnie dziewczyna powinna urwać gałąź (zwłaszcza że ich akurat wokół niej nie brakuje). Następnie trzeba rozbijać kłatkę (a niełatwo się domyślić, jak to zrobić) i kliknąć w tę gałąź (której zresztą – bynajmniej – nie widać, wiemy jedynie, że coś z tym punktem trzeba zrobić) w momencie, gdy klatka chybnie się tak, żeby Ann mogła ją zerwać i... Nie, nie będę psuł nikomu zabawy – przykład podałem tylko gwoździ wyjaśnienia. W innym miejscu diabła zje, kto się domyśli, że aktywne miejsce na ścianie kota to szmatka, którą trzeba przywiązać do wylotu palnika, polać oliwą i podpalić...

Technika Sokala

Interfejs gry przypomina ten dobrze znany nam już z Syberii, choć ma pewne modyfikacje nie do końca – moim zdaniem – uzasadnione. Dość szybko jednak odkrywamy jego wszystkie wady i zalety. Potem przylega do dłoni jak dobrze wykonana rękawiczka. Oczywiście gra ma możliwość zapisu w dowolnym momencie – na jednym komputerze mogą, nie przeszkadzając sobie, grać cztery osoby – wystarczy, że każda wpisze się pod innym profilem. Po uruchomieniu gry wywołuje się własny profil – i niezależnie od tego, jak daleko posunęli się inni, jesteś w „swojej” grze. I – jasna sprawa! – możemy wyświetlić wszystkie dialogi, co jest ważne dla wrozkowców (ludzi, którzy lepiej zapamiętują informacje przeczytane niż usłyszyane).

W kilku miejscach możecie zamiast Ann penetrować okolicę jako Bagheera – ona co prawda nie może zbyt wiele, ale jest to jakaś miła odmiana. Sterowanie Bagheerą łatwe nie jest, bo zwierzę ma swoje kaprysy, ale obserwowanie dobrze animowanych kocich ruchów sprawia niemałą satysfakcję.

W sumie godzi się powiedzieć, że gra jest prawie doskonała i poza dwoma wspomnianymi wyżej zastrzeżeniami można ją spokojnie wymienić jako jedną z kandydatek do tytułu Przygodówki Roku (nie wiem, jakie inne się objawia, bo rok jeszcze się nie skończył, ale niech mnie zarządzą tępą i zardzewiałą brzytwą, jeżeli sami w grudniu nie uznacie, że Paradise jest w czołówce). [CDA]



PRODUCENT: MONTE CRISTO
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 49,90
WWW.CITYLIFE-GAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
07/2006

PEPIN KROOTKI | BUDUJEMY NOWY DOM

CITY LIFE



Duże to bistro, tak na 10 000 ludzi lekko...



Zakorkowane jak Wrocław. Czyli trochę bardziej niż butelka wina.

Miałem kiedyś kolegę – nazywał się Kazik. Otóż Kazik, jak tylko szedł do wygódki i zastawał ją drewnianą, było pewne, że po skorzystaniu zostawi ją murowaną. Ot, niektórzy już tak mają i zamiast hodować na kanapie mięsień piwny przy odcinku „Szańca z rozgwiżdżanymi”, zamykają się w szopie i dłubią śrubokrętem, mieszają kielnią, strugają heblem...

rze bez ryzyka, że producent plastrów i bandaży zarobi trochę grosza (miliście kiedyś w ręku młotek?). :) Wybaczenie ironię, ale to gorsze niż narkotyki. Twórcy takiej gry nie muszą odkrywać Ameryki. Wystarczy, że wykonają zadanie poprawnie, a już nie można oderwać się od komputera przez długie godziny. Nie inaczej jest z City Life. Pomysł sprawdzony, a sterowanie do bólu intuicyjne – jedno spojrzenie na rozrastającą się metropolię pozwala określić wynikiłe problemy i niedobory.

Tam, gdzie powinniśmy interweniować w lot, pojawia się ostrzegawcza ikonka w kształcie krzyża (niedostateczna opieka medyczna) albo kieliszka (mieszkańcy łakną wód... to znaczy rozrywek) tudzież fabryki (bezrobocie). Ekrany statystyk są bardzo czytelne: gdzie spojrzeć, ład, harmonia i ergonomia – na prawdę, nawet gdybym bardzo chciał, trudno byłoby się do czegoś przyczepić. Tak samo jest z grafiką – jeszcze rok temu wychwalałbym ją pod niebiosa, lecz odkąd zamontowałem w blaszaku GF6600, zdążyłem nieco zhardzieć. Niemniej płynność animacji (na tym bądź co bądź nie najnowszym przeciwie sprzecznie) jest bez zarzutu, a łatwość, z jaką engine przechodzi od widoku z satelity do perspektywy przechodnia, musi robić wrażenie.

Tyle słońca w całym mieście

Ogólnie sympatyczne odczucia psuje haniebnie podkład dźwiękowy, który powinien trafić do muzeum komputeryzacji. Zatrudniony przy City Life kompozytor przeszedł chyba zawodową tragedię, kiedy proste MIDI wyszły z użycia. Najwyraźniej jakoś się chyba chłopina pozbiarał i dzięki temu stworzył coś,

co po godzinie wyłączyłem na dobre i przeszedłem do słuchania radia.

City Life oferuje ponad dwadzieścia map, osadzonych w urozmaiconych strefach klimatyczno-krajozrazowych. Zmianie ulegają również pory dnia, ale co zadziwiająco – nie naturalnym porządkiem rzeczy, lecz... na życzenie gracza. Jeżeli więc jakiś wielbiciel Anny Jantar i jej córki Natalki zapagnie włączyć opcję „tyle słońca w całym mieście”, wystarczy, że kliknie odpowiednią ikonkę. Dla odmiany klikamy przycisk obok i w ułamku sekundy zapada mrok, a w całej aglomeracji zapalają się tysiące światel. Taki główny boski „pstryczek elektryczny”, by posłużyć się odniesieniem do popularnego wierszyka.

Poszukiwacze zaginionego „I”

Śladem innych podobnych produkcji „budowanie” miasta sprowadza się do wystawienia odpowiedniej infrastruktury i fundowania instytucji, takich jak szpitale i uniwersytety. Wiele jednak zależy od samych mieszkańców. Owszem, możemy wyznaczyć działki pod

Natura takich osobników jest nieposkromiona. Pierwszego roku zakładają trawnik, drugiego klomb z kwiatami, potem układają kamienną ścieżkę i majstrują drewnianą altanę, by uzupełnić projekt fontanną i żywopłotem. Są niewyżyci i uwielbiają patrzeć, jak ich dzieło staje się większe, piękniejsze, mocniejsze, bardziej funkcjonalne, obfitsze w to i owo... Nie trzeba wyznaczać takiemu łapserdakowi zadania – wystarczy pozostawić go samemu, a on już zrobi swoje. Zupełnie tak samo jest w grach z rodzaju „budujemy miasto”. Klasycznej misji czy celu brak, jest tylko kawałek ugoru i kapitał początkowy oraz nieograniczona doza czasu i wyobraźni.

Tu na razie jest ściernisko...

No i zaczyna się twórczy amok: tu postawię dzielnicę mieszkaniową, tam nowy most, wyburzę te koszmarnie baraki pod uroczy park, poszerzę ulice i ufunduję oczyszczalnię ścieków... Każdy domorosły budowniczy może się bezpiecznie żywić przy komputer-

City Life jest grą dość udaną i atrakcyjną, oferowaną przez naszego dystrybutora za niewygórowaną cenę.

Niech się mury pną do góry, gdy fundusze na to są, budujemy, budujemy nowy dom!

centrum biznesowo-finance, ale to, czy powstaną na nich nędzne parterowe baraki, czy też nieboskie drapacze chmur, zależy wyłącznie od panujących w mieście warunków i bieżącej koniunktury. Aby wyróżnić City Life na tle konkurencji, podzielono mieszkańców na sześć grup społeczno-zawodowych, odznaczających się różnicowanymi dochodami, a co za tym idzie – także stylem życia.

W polskiej wersji językowej funkcjonuje niezbyt – moim zdaniem – trafione określenie „grupy społeczno-kulturowe”. Przecież to, czy ktoś jest maklerem, czy robotnikiem niewykwalifikowanym, wcale nie oznacza, że funkcjonuje w ramach innej kultury. W socjologii znane jest wprawdzie pojęcie subkultury, ale to nie to samo! Proponuję jednak odpuścić tłumaczowi te drobne nieścisłości, wszelako na opakowaniu z grą wyszczególniono w ramce taką oto informację „W pudełku znajduje się GRA w POLSKIEJ, TEKSTOWEJ wersji językowej z polską instrukcją” (wyróżnienie oryginalne, łowcy baboli do dzieła!...).

Sami swoi

Wróćmy zatem do naszych nieszczęsnych grup społeczno-zawodowych, czyli kolejno: elity, garniturków (niebieskie kołnierzyki?), snobów, bohemy (nazwa myląca, bo zdaje się chodzi tu o inteligencję), proletariatu i marginesu społecznego. Jak mawiają: „ciągnie swój do swego”, toteż reprezentanci podobnych środowisk wspólnie zamieszkują określone dzielnice (dla orientacji oznaczono je różnymi kolorami chodnika). Ma się rozumieć, granice są często płynne i w dystryktach robotniczych natrafimy na inteligenta. Tych to zawsze ciągnęło do ludu... :)

Możliwy jest też stopniowy awans społeczny mieszkańców danego rejonu, jeżeli tylko stworzymy po temu odpowiednie warunki. Dlatego nie warto szczędzić grosza na szkoły i komisariaty policji. Z drugiej strony, pewien określony odsetek osób o najniższej pozycji społecznej jest jak najbardziej wskazany i pożądaný, ponieważ bez nich trudno będzie znaleźć pracowników do – daj-

Bujne nocne życie tutaj... ale mało urodzajne.

my na to – zakładów oczyszczania miasta. Kiedy jednak margines wymknie nam się spod kontroli, trzeba się przygotować na wystąpienie przestępczości zorganizowanej i szerzenie się patologii społecznych.

Trudno tak razem nam być ze sobą...

Co więcej, tak jak w prawdziwym życiu – niektóre kategorie mieszkańców lubią swoje sąsiedztwo, inne tolerują, jeszcze innego wręcz nienawidzą. Należy to wziąć pod uwagę planując rozwój miasta, gdyż ulokowanie w bezpośredniej bliskości osiedli elity i marginesu to prosty przepis, by zamienić sielankę na naparzanekę. Rozruchy i niepokoje opanować mogą wyłącznie elitarnie (a co za tym idzie – kosztowne) jednostki policji, ale lecząc objawy nie pozbedziemy się przecież źródeł choroby. Środkiem łagodzącym o działaniu miejscowym i umiarkowanej skuteczności jest wybudowanie na pograniczu pomiędzy dzielnicami „ośrodka społecznego”. Powiedzieć jednak sami, czy gdybyście byli wziętymi maklerami i jeździli porszakami, poatygowałibście się do takiego przybytku, by bratać się z „klasą robotniczą”? Zapewne nie, a zamiast tego pomyślelibyście o natychmiastowej przeprowadzce.

Sądząc po liczbie „garbusów”, to dzielnica lewicującej inteligencji.

**Pomysł
sprawdzony,
a sterowanie
do bólu
intuicyjne.**



Prawie jak Warszawa. Nawet Pałac Kultury i Nauki widać. Tylko rzeka czystsza.

zrobiły porządek (po co się trudzić zmywaniem graffiti). :) Potem, zapewniwszy zawsze odpowiednią liczbę miejsc pracy, stawiamy nowiutkie rezydencje, które jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zapelniają się zdrową tkanką społeczną.

Lenin wiecznie żywy?

Czy tak jak ja dostrzegacie tu pewien błęd? Sam tworzę miejsca pracy, sam zapewniam ludności uciechy i wymiatam jej spod zadka nieczystości. Jak sobie wydumam dzielnicę zamieszkaną przez amatorów smalcu z truskawkami, stawiam jadalnię serwowującą rzeczony specyfik i łaskawie pozwalam tłumom smakoszy osiedlić się w pobliżu. Ekonomia podażywa podniesiona do kwadratu czy może już... cud socjalistycznej gospodarki planowej?

Pewnie zwańowałem, lecz to skojarzenie samo nasuwa się w grze, w której burmistrz osobiście decyduje, gdzie postawić budkę sprzedawcy hot-dogów, a następnie funduje ją z miejskiego budżetu (rozumieć planowanie przystanków transportu publicznego, ale coś takiego?). Wszystkie sklepy należą do miasta, są – jak to się ładnie mówi – „komunalne”, „municipalne”, czyli mówiąc wprost „państwowe”. Objawia się to oczywiście tym, że są wiecznie deficytowe (centra handlowe budowane z myślą o dopłacie do nich – dobre sobie!) i poważnie obciążają budżet metropolii generowanymi stratami. Zaiste – Lenin wiecznie żywy i jego idee też...

W kapitalizmie przedsiębiorcy zakładają firmy spontanicznie odpowiadając na zapotrzebowanie klientów, zgodnie z zasadami gry rynkowej, nie zaś z ogólnego dekretu burmistrza. Mechanizm powinien być zupełnie odwrotny niż w City Life: najpierw powstaje osiedle, następnie ktoś w odpowiedzi na zapotrzebowanie otwiera sklep i czerpie z niego zyski (a miasto ściąga z niego podatki). Tutaj natomiast najpierw stawiamy w szcze-

Faktycznie, szefie, ktoś tu machnął cholernie wielkie graffiti!

rym polu nierentowny spożywczak i kino samochodowe (chleba i igrzyski!), żeby wokół wybudować robotnicze przedmieścia... Coś tu nie tak.

Na lewo most, na prawo most

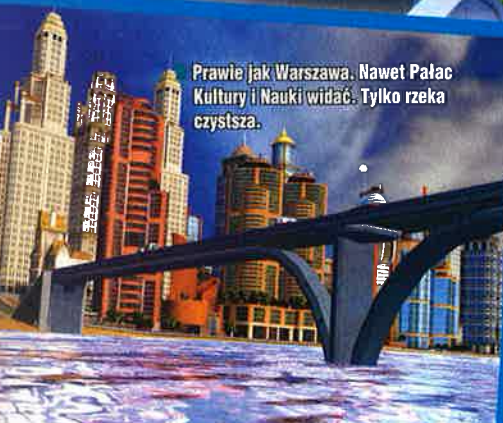
Niech was nie zniechęca te sarkania zgryźliwego kashiwa. City Life jest grą dość udaną i atrakcyjną, oferowaną przez naszego dystrybutora za niewygórowaną cenę. Przyjemnie płynie przy niej czas, a serce rośnie, gdy trochę poćwiczysz, zapewniamy mieszkańcom zatrudnienie na poziomie 98% (to chyba istotnie jest miasto szczęśliwości społecznej). Gra jest ładna, kolorowa i szybka, zaś niedomagający dźwięk można wyłączyć bez wyrzutów sumienia.

Moglibyśmy tylko ubolewać, że twórcy nie urozmaicili rozgrywki wprowadzając np. wątek wyborczy, ale i bez niego jest niezłe. A jak ktoś odczuwa niedosyt, niech się wyżyje na dołączonym edytorze. Na koniec wypada mi życzyć wszystkim czytelnikom: oby wasze życie było równie nudne, monotonne i bezpieczne (a mimo to niewyobraźalnie wciągające i uzależniające) jak komputerowy SIM budowlany. **ICDAI**

NBA (Naćpana Biedota i Alkoholicy?)

Aby jakoś ułatwić graczowi ujarzmienie demograficznego żywiołu, istnieje sposobność budowy różnych obiektów rozrywkowych (kina, teatry, knajpy, boiska sportowe), które skutecznie przyciągają do okolicy osoby o określonym stylu życia. Wystarczy tedy obok świeżo wykończonego „pod klucz” budynku mieszkalnego umieścić boisko do koszykówki, a do lokali wprowadzą się rodziny z marginesu społecznego. W tym miejscu – przyznam bez obdzierania ze skóry – mechanizmy rządzące grą stają się odrobinę niezrozumiałe i chyba pachną delikatnie jakimiś niezdrowymi stereotypami... (jo!)

Na szczęście gdy wskutek zaniedbań meliny, rudery i gniazda półświatka namnożą się niebezpiecznie, tanim kosztem i bez większych konsekwencji wprowadzamy do akcji buldożery, aby



CITY LIFE



- płynna grafika
- pomysł z sześcioma grupami społecznymi
- edytor
- nieskrępowana rozgrywka
- przystępna cena

- socjalistyczna miejscami mechanika gry
- oprawa audio
- buduje, buduje, buduje... i co z tego?

PRODUCENT: VIVENDI UNIVERSAL
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 79,90 zł
WWW.ICEAGETHEGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | WIEWIÓRA | ORZESZEK

EPOKA LODOWCOWA 2 ODWILIŁ

Jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci dzisiejszej popkultury, czyli Wiewiór, powrócił. I to z wielkim „kaboom”, bo „Epoka Lodowcowa 2” z marszu wspięła się na pierwsze miejsce w amerykańskim box office’ie. W Polsce premierze filmu towarzyszyła pompa nie mniejsza niż przy okazji „Shreka”. Wniosek z tego taki, że polskie dzieciaki i dorośli też pójdą tłumnie do kin.



Fenomen Wiewióra jest tym bardziej niezrozumiały, że w pierwszej części „Epoki Lodowcowej” był on postacią nawet nie drugoplanową, a epizodyczną. Faktem jest, że fragmenty z Wiewiorem były najśmieszniejsze, ale żeby od razu robić z niego ikonę popkultury? To chyba lekka przesada, choć piszę to z pozycji fana Potworów, czyli Sulliego i Mike’a.

Po raz drugi

Filmowa „Epoka Lodowcowa 2” nie jest ani lepsza, ani gorsza od „jedynki”. Jest po prostu dobrym filmem animowanym ze starymi znajomymi, czyli leniwcem Sidem, tygrysem Diego oraz mamutem Mańkiem i ich nowymi przygodami. I trochę większą rolę Wiewióra. Podobnie jest z grą. To zręcznościówka dla dzieci, jakich wiele towarzyszy filmom animowanym. Ostatnimi czasy były to Madagaskar i Kurczak Mały. Epoka Lodowcowa 2 nie jest ani odrobinę oryginalna, ani też jakoś wybitnie nie przewyższa konkurencji, choć gra się w nią przyjemnie...

Wiewiór bohaterem

W przeciwieństwie do filmu, głównym bohaterem w grze uczyniono Wiewiórę. Można pograć także innymi postaciami (m.in. świetny etap w lodowej rynnicy, w której zjeżdżamy Sidem), ale gros poziomów pokonamy wiewiórczym wypłoszem. Poziomy można podzielić na dwa rodzaje. Te standardowe, polegające na bieganiu i zbieraniu orzeszków, po jakimś czasie nużą. Ot, typowa platformów-

ka, choć niektóre patenty są sympatyczne, jak chociażby wyszukiwanie ukrytych orzeszków przez Wiewiórę za pomocą zmysłu powonienia. Fajne to chociażby z powodu śmiesznej animacji Wiewióry podczas niuchania. Kiedy indziej, aby dostać się na położoną wyżej półkę skalną, Wiewiór napelnia się wodą, a później niczym balon leci w górę. Poza tym jednak nasz bohater niczym specjalnym nie wyróżnia się spośród setek postaci z platformówek, czyli skacze, biega, uderza...

Kręgle z pingwinami

Zdecydowanie lepiej wypadają poziomy, że tak powiem, przerywnikowe. W jednym Wiewiór zbiera orzechy tuż za plecami Diego (znowu kapitalna animacja, gdy mały sierściuch udaje martwą wiewiórkę), w innym gra w kręgle. Z tą jednak różnicą, że pacholkami w tej grze są pingwiny (swoją drogą, efektownie upadają). No i chyba najszybszy etap gry, czyli wspomniany już jazd Sidem lodową rynną. Wbrew pozorom zadanie z początku niełatwe, bo Sid jedzie szybko, a spadające z góry sople skutecznie przeszkadzają. Poziom ten urozmaicony jest też wykonywaniem akrobatycznych figur w powietrzu, za które leżą punkty. Pod względem etapów przerywnikowych Epoka bije o kilka klas chociażby Madagaskar.

Kizła mizla

Spośród innych „filmowych” platformówek Epoka Lodowcowa 2 na pewno wyróżnia się bardzo fajną muzyką.

CDP tradycyjnie także bardzo dobrze grę zlokalizowało, choć zabrakło tego, co najważniejsze, czyli obsady znanej z filmu. Jednym z atutów obu części filmowej „Epoki” jest przecież trio Malajkat, Pazura, Fronczewski. Obok „Shreka” to chyba najbardziej udany polski dubbing. Przynajmniej moim zdaniem. Tymczasem zastąpiono ich zwykłymi lektorami, którzy choć próbują naśladować tembr głosów aktorów, to jednak wypadają od nich znacznie gorzej.

Zimowo i zielono

W grze podążamy śladami bohaterów, więc z początku czekają nas typowo zimowe etapy, później natomiast robi się zielono. Grafika nie najgorsza, choć cut-scenki (te na silniku, nie filmowe) oraz animacje większości przeciwników są słabutkie. Dziwne to o tyle, że te bohaterów są dobre i zabawne. Jakiś brak konsekwencji czy co?

Włosna idzie

Epoka Lodowcowa 2 nie jest wybitną grą, ale i tak chyba najlepszą spośród filmowych platformówek, jakie ostatnio ujrzały światło dzienne. W dodatku poziom trudności, poza nielicznymi fragmentami, został odpowiednio dopasowany do umiejętności maluchów. A kiedy byłem w kinie na tym filmie (no, co – z dzieckiem!), to tak mniej więcej 30% widowni stanowiły berbecie poniżej piątego roku życia. Czyżby Wiewiór wygrał z Reksiem? [CDA]

► Chyba idzie odwilż, bo jest co najwyżej -50 stopni.



Graficznie źle nie jest, choć widać, że to gra już z innej – bo lodowcowej – epoki.

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8

VIDEO 7

AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- WIEWIÓR!
- sporo fajnych etapów
- sympatyczna muzyka
- chwila, jak w filmie, zdarzają się pływaczki
- słabe animacje i cut-scenki

RUSH FOR BERLIN

Just Over My Dead Body

Rush for Berlin!

REAL
TIME?
STRATEGY!



Powered by
GEPAARD
3D ENGINE


DEEP SILVER

POWERED BY
gameSpy

NICOLAS  GAMES
www.nicolasgames.pl

PANZERKAMPFWAGEN

Meinst Du das ernst?

YOU REALLY WANT TO
RUSH FOR BERLIN

Just do it. We will be there

... brave Sons of Arminius and Lützow are



It is your time to change it

... NEVER BE THE SAME

Rush for Berlin to:

- gra w realiach historycznych lub w alternatywnej rzeczywistości II wojny światowej
- ulepszony silnik graficzny GEPARD®
- ponad 100 jednostek, w tym fikcyjne
- możliwość całkowitego niszczenia budynków, otoczenia
- szczegółowy model uszkodzeń umożliwia częściową utratę funkcjonalności jednostek i różne strategie ataku
- żołnierze mogą wchodzić do budynków, możliwa jest walka w pomieszczeniach



PRODUCENT: KONAMI/KUJUN
DYSTRYBUTOR: KONAMI/KUJUN

WWW.KONAMI-REGIMENT.COM

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

PEPIN KROOTKI | BREACH & CLEAR!!!

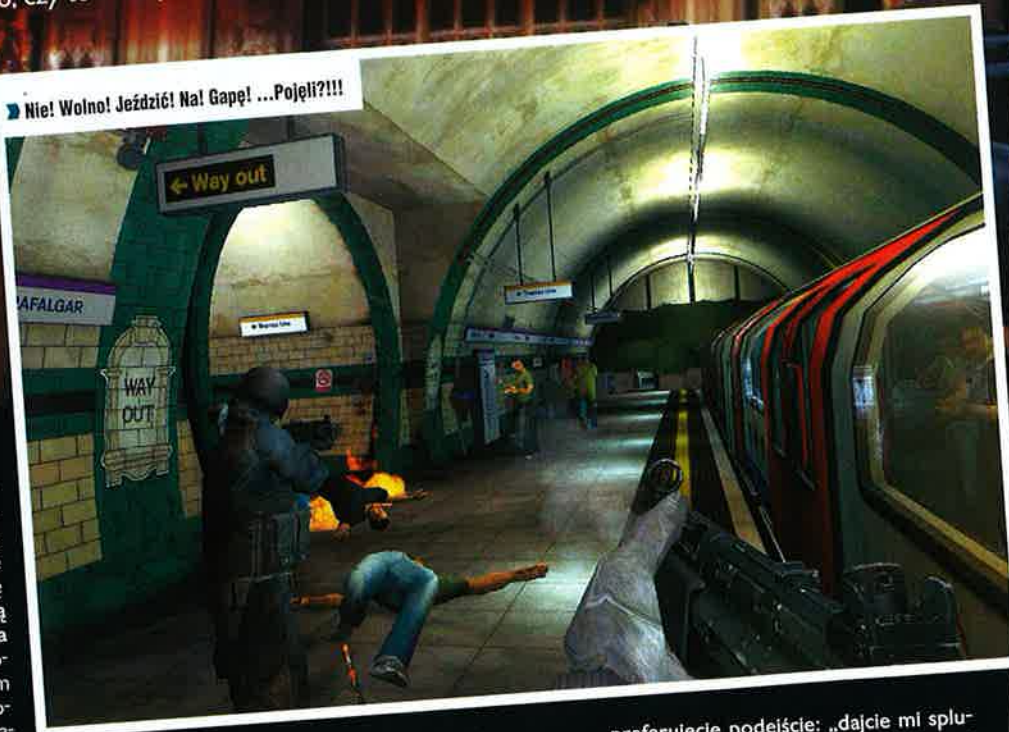
Najpiękniejszy jest tu pośpiech, połączony

THE REGIMENT

CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM

Jest takie słynne zdanie, rozpoczynające Dialogi Konfucjańskie: „Uczyć się i powtarzać, czy to nie radosne?”. Tak się składa, że gra w The Regiment sprowadza się niemal wyłącznie do nauki (na własnych błędach) oraz powtarzania (do upadłego). Pytanie tylko, czy to rzeczywiście takie radosne?...

► Nie! Wolno! Jeździć! Na! Gapi! ...Poje!?!?



Z początku gra prezentuje się dość skromnie, powiedziałbym – wręcz nędznie, tak jakoś wybitnie niskobudżetowo. Cztery misje w kampanii to, jakby nie patrzeć, mizeria, ale sytuację ratuje nieco fakt, że każdą z nich przechodzi się na kilka sposobów przewodząc poszczególnym grupom uderzeniowym. Przykładowo gdy szturmujemy ambasadę irańską w Londynie (scenariusz oparty na prawdziwych wydarzeniach z 5 maja 1980 r.), najpierw wcielamy się w lidera sekcji nacierającej od podwórza. Zadanie polega na oczyszczeniu parteru i odbiciu zakładników przetrzymywanych w piwnicy. Następnie ponownie uczestniczymy w tej samej akcji, tym razem atakując dach i najwyższe piętro (w rzeczywistości atak przebiegał, rzecz jasna, równocześnie). W finale dowodzimy grupą wdzierającą się do pomieszczeń na środkowym piętrze z balkonu (słynna scena, którą uwiecznili w filmie dziennikarze BBC).

Go, go, go!

Znakomite wrażenie, jakie sprawia taki dramat w trzech aktach, znacząco błędnie, gdy skonstatujemy, że swobodne wycieczki w rejony, w których operują inne drużyny, są niemożliwe. Z drugiej strony, czas, w jakim trzeba wykonać zadanie, skutecznie uniemożliwia rozglądanie się na boki i szukanie dziury w całym. Uporawszy się z historyczną misją w ambasadzie, zaatakujemy bazę IRA zakonspirowaną na wiejskiej farmie, od-

bijemy stację metra z rąk islamskich terrorystów, a także uwolnimy budynek parlamentu. Jak widać, autorzy przeszli od autentycznych, do coraz bardziej wymyślonych scenariuszy. Chociaż liczba misji wskazuje, że mamy oto przed sobą grę na jeden wieczór, rzeczywistość jest zgoła inna. Ostatnie zadanie ukończą tylko ci, którzy odblokują u siebie nadludzkie pokłady cierpliwości i wytrwałości.

Nawet obowiązkowy trening podstawowy, jaki serwują na samym początku, zdawałoby się – nudna formalność, jest równie trudny i wymagający co właściwe misje. Chwilami ma się wrażenie, że kryteria oceny nie zostały skrojone na miarę gracza, lecz prawdziwego komandos. Kolega od trzech tygodni nie może wyjść poza Hereford (bazę, w której mieszczą się główne obiekty treningowe SAS), ale jest twardy i wciąż próbuje. Regiment wydaje się adresowany właśnie do takich uparciuchów. W programie szkolenia każdą czynność, z jaką mają do czynienia oddziały AT, rozłożono na czynniki pierwsze i nakazano ćwiczyć do osiągnięcia perfekcji. Jeżeli

preferujecie podejście: „dajcie mi splunę, a zrobię tu porządek”, Regiment srogo was rozczaruje.

Trening czyni mistrza

Pierwsze zadanie to 'room domination training', czyli popularny „wjazd”, podczas którego wcielamy w życie ideę „szybkość, agresja, zaskoczenie”. Odkąd otworzymy pierwsze drzwi, stoper idzie w ruch. Z bronią gotową do strzału należy sforować futrynę i natychmiast zejść w bok, by nie tarasować przejścia pozostałej części oddziału. Potem błyskawicznie lustrujemy pomieszczenie wzrokiem i kątem oka szukamy tarcz, które następnie rozwalamy. Poruszając się naprzód należy cały czas trzymać się jednej ściany (jeżeli po wejściu do pokoju zeszliśmy na lewo, do tej ściany jesteśmy już przypisani, podczas gdy partner zajmie się drugą stroną pomieszczenia) i broń Boże nie zmieniać jej – podczas przejścia przez pomieszczenie stanielibyśmy na linii ognia chłopakom za nami. Po zlikwidowaniu zagrożenia rutynowy okrzyk 'clear' – i ustawienie się pod kolejnymi drzwiami...

z koniecznością perfekcyjnej realizacji postawionych zadań.

psa, huk wystrzałów albo hałas pracującej wiertarki. Bywa, że przez kłęby dymu i syjące się ze ścian drzazgi niewiele widać – wszystko to nieistotne, strzelec SAS musi być skuteczny w każdych warunkach. W trakcie właściwej akcji trzeba godzić ze sobą dwa skrajne podejścia. Z jednej strony pędzić na złamanie karku, z drugiej – zachować chłodne opanowanie i przytomność umysłu. W jednej z misji wpadam do pomieszczenia i widzę faceta z bronią, składam się do strzału, ale... coś mi tu nie pasuje.

Moją uwagę przykuwa pewien drobny szczegół – otóż facet ma gnata przytwierdzonego do dłoni taśmą klejącą! Czyżby zbiory wpadły na perfidny pomysł, by wystawić na wabia jednego z zakładników? Nie ma wiele czasu na kojarzenie i decyzję – w ostatniej chwili zdejmuję palec ze spustu, ale mało brakowało... Powiedzcie, w ilu grach przytrafiła się wam taka dwuznaczna sytuacja z życia wzięta? Tutaj

Wyścig z czasem

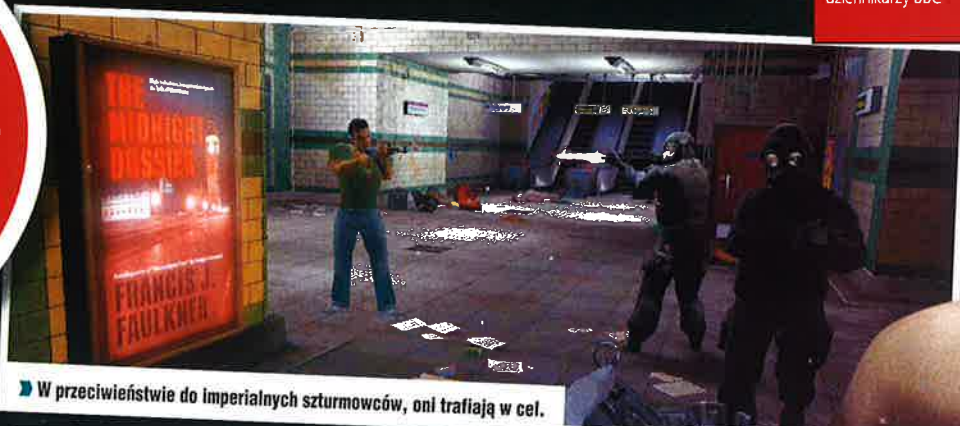
Najpiękniejszy w The Regiment jest pośpiech. Obrazy przed oczami zmieniają się jak w kalejdoskopie: drzwi, korytarz, schody, zakładnik, kuchnia, galeryjka... Podstawowa różnica pomiędzy SWAT 4 a The Regiment polega na tym, że w SWAT mamy czas rozzejrzeć się dokoła, zastanowić, przystanąć na chwilę, by zebrać ekipę. W The Regiment natomiast wszystko dzieje się w biegu. Non stop niezbędne jest utrzymywanie najwyższego stopnia skupienia. Po kwadransie gry czujemy się wypompowani, jakbyśmy spędzili przed monitorem całą godzinę. Zabawa jest trudna, ale raczej w motywujący niżli zniechęcający sposób. Brak możliwości zapisania stanu gry zmusza do przerabiania nieskończonych powtórek, ale jednocześnie wzmacnia napięcie i presję psychiczną. Po pewnym czasie naturalnie ma się serdecznie dość, ale chęć szybko powraca i kombinatorskie

SAS w akcji – operacja Nimrod

Akcja, która wyrobiła „markę” i stworzyła kult jednostki SAS rozpoczęła się 30.04.1980 r., gdy sześciu terrorystów określających się jako przedstawiciele „Demokratyczno-rewolucyjnego Ruchu Wyzwolenia Arabistanu” zajęło budynek ambasady irańskiej w Londynie. Po tym jak szóstego dnia oblężenia porywacze zabili jednego z zakładników i wyrzucili jego ciało na ulicę, premier Margaret Thatcher wydała rozkaz do rozpoczęcia szturm. Po raz pierwszy w historii SAS działał na oczach publiczności światowej obserwującej wydarzenia na ekranach telewizorów. Nie będę opisywał przebiegu akcji, bo wielu zrobiło to przede mną. Zamiast tego zamieszczam link do strony, na której znajdziecie oryginalny film nakręcony przez dziennikarzy BBC

http://news.bbc.co.uk/1/hi/english/static/in_depth/uk/2000/iranian_ambassy_siege/intro.stm

Regiment przy wszelkich niedoróbkach jest dla mnie jedną z najbardziej sugestywnych gier gatunku.



W przeciwieństwie do imperialnych szturmowców, oni trafiają w cel.



To ty zrobisz tę pizzę, którą nam dostarczono?!

Czasem zastanawiam

się, jak właściwie powinniśmy nazywać gry z rodzaju The Regiment? Wszakże nie są to zwyczajne FPS-y. Gry taktyczne? Do tej obszernej kategorii zaklasyfikowałbym raczej Commandos BEL. A może Taktyczny FPP? Jak dla mnie, nazwa za długa i nie do końca oddaje ducha gatunku. Mamy przecież „skradacze” (Splinter's Cell, Thief) i „celowniczy”, czemu tak trudno wymyślić coś dla SWAT i R6? Może pójść śladem hack & slash, dla którego też długo nie można było znaleźć określenia, jako że wielu ortodoksów brzydziło się nazwać „prostaczkę” Diablo RPG-iem? Trop wydaje się właściwy, więc proponuję, by od dziś wszem i wobec ochrzcić The Regiment grą z rodzaju breach & clear. Czyż nie brzmi dumnie?

Na papierze i w teorii wszystko to jest proste, ale w praktyce – oprócz precyzji wykonania – wymaga oduczenia się głupich odruchów, jakich przez lata nabraliśmy grając w FPS-y (stoję w drzwiach i rozwalam wszystkich od lewa do prawa – tutaj to nie przejdzie). Poza tym dowództwo jest bezwzględne – wystarczy jedno niedociągnięcie i wszystko musimy powtarzać od początku. Przy ocenie uwzględniane jest nie tylko zmieszczenie się w wyśrubowanym do granic możliwości limicie czasowym, lecz również zgodność postępowania z procedurami oraz celność ognia. Osobno punktowane są trafienia w głowę, w korpus oraz inne części ciała, omyłkowe zranienia zakładników i kolegów z oddziału... Mało tego, naszą kartotekę obciążają nawet strzały niecelne lub te oddane niepotrzebnie!

...Orientuj się!

Rozpoznanie celu musi być natychmiastowe i instynktowne, podczas gdy instruktorzy nie szczędzą wysiłków, by rozproszyć naszą uwagę. Np. do sal ćwiczebnych i na strzelnicę wrzucają nam niespodzianie granaty ogłuszające, czasem wprost pod nogi lub w okolice celu. Aby wzmocnić wrażenie dezorientacji, z niewidocznych głośników dobiega nagle przeszywający powietrze ryk lądującego samolotu, zza pleców odzywa się szczełanie

liczy się nie tylko czas, ale i jakość wykonania. Nie można sobie pozwolić na zrobienie czegoś szybko, ale z błędami, ani powoli, lecz bez niedociągnięć. Full profeska. W trybie simulation nie ma nawet licznika amunicji (wskaźnik pokazuje jedynie liczbę zapasowych magazynków)! Trzeba pi razy drzwi liczyć strzały, lecz w ferworze walki łatwo się zapomnieć. Zawodowcy oczywiście zdają się tu na wyczucie, ale to przychodzi z latami treningu.

myśli na temat przejścia (tej cholernej!!!) misji nie dają spokoju.

Wyważenie poziomu „zdrówka” jest dość realistyczne, ale nie psuje dobrej zabawy. W ramach misji można raz lekko oberwać i choć poważnie ograniczyć to sprawność sterowanej przez nas postaci, pozostawia pewną minimalną przestrzeń na błędy. Gdyby nie to, Regiment byłby zwyczajnie niegrywalny. Zdecydowanie surowszą krytykę wzburza linowość i przewidywalność rozgrywki. Skłamałbym pisząc, że problemem jest gra na pamięć, ale faktycznie zdarzają się miejsca, w których możemy być w stu procentach pewni zastoju określonej sytuacji czy postaci. Niemniej pewien spory czynnik losowy istnieje i raz na kilka podejść życie potrafi bardzo niemiłe zaskoczyć.

Dla maniaków – hardkorowych maniaków! – gier „antyterrorystycznych”.

► Dobra, chłopaki, niech będzie, że jest remis!

po eksplozji (w przypadku błyskówek nawet wcześniej); po drugie, wedle własnego uznania możemy wrzucić granat głęboko lub płytko. Wreszcie po trzecie, jeśli nie trafimy i granat, odbiwszy się od framugi, trafi nam pod nogi, wypadła mieć pretensje tylko do siebie.

Latające doniczki

Al nie jest specjalnie górnołatne, grafika zaś – gdy ją łagodnie potraktować – jawi się jako najwyżej przeciętna. Poza tym spece od scenografii uznali, że jeśli coś znajduje się metr poza granicą pola walki, nie trzeba już sobie tym zawracać głowy. Dzięki temu postacie uwolnionych zakładników cudownie dematerializują się po zetknięciu się z wyjściem ewakuacyjnym. Podobnie gdy eksploduje granat, rażone postacie komandosów groteskowo znikają pozostawiając po sobie opadającą swobodnie na ziemię broń – jedyną oznakę, że ludzie ci w ogóle kiedykolwiek istnieli. Honor Regimentu ratują perfekcyjny dźwięk oraz niezła fizyka, objawiająca się w prawidłowych kolizjach obiektów. Wystarczy wrzucić przez drzwi granat, by po chwili zobaczyć wylatującą oknem doniczkę. :)

Punkt dla Maca

Główną atrakcją i podporą Regimentu jest Mac – weteran jednostki pojawiający się w segmencie krótkich wywiadów i odprawach przed akcją. Gość wysławia się prosto, z charakterystycznym twardego szkockim akcentem i leciutko sepieniąc (ogólnie mówiąc, paru ząbków mu brakuje, ale cóż, przynajmniej widać, że w pracy się nie ośzczędzał. :) Jego obecność jest dla mnie więcej warta niż wszystkie Pixel Shaders, Havoki i inne techniczne dyrdymały razem wzięte.

Nie wiem, czy to za sprawą udziału Maca, ale Regiment przy wszelkich

niedoróbkach jest dla mnie jedną z najbardziej sugestywnych gier gatunku. Weźmy takie prozaiczne, sakramentalne „clear!”. Nie, nie zwykłe „czysto”, lecz staronowoczesne „clear!”, przez które

przemawia nieznosząca sprzeciwu pewność siebie, wypowiedziane z determinacją w głosie, na dźwięk którego terroryści za ścianą włos się na głowie jeży. On już wie, że będzie następny...

Jaki wydać werdykt?

The Regiment nie jest nawet w połowie tak rozbudowany i dopieszczony jak Raven Shield czy SWAT 4, ale jest wyjątkowy i daje niezłego kopa adrenaliny. W lidze antyterrorystycznych FPS gra Konami jest raczej beniaminkiem, ale takim, który właśnie rozgrywa swój mecz życia. To prawda, że są tylko cztery misje; zgadzam się, iż nie każdy musi być Konfucjuszem kochającym powtarzać wielokrotnie te same czynności w poszukiwaniu perfekcji i ideału samodoskonalenia. Ale jeśli jesteś maniakem antyterrorystycznych shooterów, zwłaszcza tych trudnych i utrzymywanych w konwencji „bez taryfy ulgowej”, nie masz się nad czym zastanawiać. Śmiało zaokrąglaj ocenę końcową do pełnej ósemki. [CDA]

► Jak mówiłem, że ci strzelę w ryja, to nie miałem na myśli „z piąchy”.



► Faceci w czerni nie żartują...



► Pijany kierowca – stanowcze nie!



Druga strona medalu

Z grzechów ciężkich wypada wymienić brak poprzedzającej akcję fazy wyboru sprzętu i uzbrojenia. Wielce frustrujący jest również nad wyraz szybko wzrastający poziom zadyszki żołnierza. Nie wzmawiaj mi, że twardziele katowani podczas selekcji do SAS kilkudziesięciokilometrowymi marszobiegami (z załadowanymi plecakami) wymykają przez byle gonitwę po trawniku.

Serce krwawi, gdy się widzi, jak takie babole i niedoróbki psują ponadprzeciętną grę. Niestety gdybyśmy spróbowali zrobić listę usterek, byłaby ona dosyć długa. Bywa, że choć złoźnicy używają zakładników w charakterze żywych tarcz i przystawiają im pistolet do skroni, w krytycznym momencie wcale nie garną się, by wykonać egzekucję. Wiele gorzkich (czyt. niecenzuralnych) słów padło, gdy moi ludzie blokowali się w drzwiach, ponieważ też otwierały się do wewnątrz.

Spodobało mi się za to rozwiązanie problemu z atakowaniem pomieszczenia po wrzuceniu granatu. Po wydaniu odpowiedniego rozkazu chłopaki zajmują pozycję i otwierają drzwi, ale granat musimy wrzucić sami. Gdy tylko eksploduje, ekipa rusza do ataku. Takie rozwiązanie jest świetne przynajmniej z trzech względów: po pierwsze, szturm następuje natychmiast

OCENA 7+

GRYwalność 8
VIDEO 6
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

+++ klimaaat!
+++ szkolenie
+++ realizm i dynamika rozgrywki
+++ poziom trudności
+++ weteran Mac
+++ dźwięk

● poziom trudności
● wiele drobnych babółków
● tylko cztery misje
● brak wyboru uzbrojenia

PRODUCENT: LIONHEAD
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 59,90 zł
WWW.BLACKANDWHITE2.EA.COM

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,6 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | NIE-BOSKI DODATEK

WOJNY BOGÓW. BLACK & WHITE® 2

Fakt, że studio Lionhead zmieniło właściciela – kilkanaście tygodni temu kupił je Microsoft – może oznaczać, że Wojny bogów to ostatnia gra Petera Molyneux wydana przez EA. Może to i dobrze, bo w przypadku tego dodatku indywidualność i kreatywność studia ustąpiła miejsca najbardziej komercyjnym zagrywkom „Elektroników”.



▶ Jedna z minigierek – kręcenie szpynkami.



Taki kierunek było już zresztą widać przy podstawowej wersji Black & White 2 – bardzo niekonwencjonalny oryginał został (niemal na 100% za namową czy naciskiem producentów wykonawczych z EA) sprowadzony na ziemię. B&W2 był produkcją może i lepszą, bardziej grywalną, ale też dużo mniej „inną” od standardowego RTS-a.

Wojny bogów, pierwszy oficjalny dodatek, idzie dalej w tę samą stronę – to znów bardzo tradycyjna gra wojenno-ekonomiczna, co widać o tyle wyraźniej, że jej tytuł zdaje się zapowiadać coś wyjątkowego, boskiego w skali. Również wielkość add-ona zdradza, że za wszystkim stoi EA – ta firma rzadko kiedy wprowadzała do swoich dodatków naprawdę ważne, fundamentalne zmiany (wyjątkiem są niektóre rozszerzenia do Simsów). I taktyki tej w przypadku Wojen bogów nie zmieniła. Kolejna cecha rozszerzeń z Electronic Arts to ich wyczelowana objętość – nigdy nie ma w nich tytułu nowych plansz, jednostek itd., by gracze poczuli przysyt. Zawsze jest ich tyle, by ledwie, ledwie, bez nadwyrki uzasadnić cenę. I tak też jest tutaj.

Dia de los muertos

Fabularnie Wojny bogów zapowiadają się ciekawie – i takie są. Pokonani w podstawce Aztecy nie składają broni i... kosztom setek ofiar z ludzi powołują do życia nowego boga, boga nieumarłych. To on jest głównym przeciwnikiem gracza na trzech wyspach przygotowanych z myślą o tym dodatku. Może się wydawać, że to liczba niewielka, ale tu właśnie pojawia się umiejętność takiego wymierzania objętości dodatków, by nie dawać zbyt wiele, a jednocześnie by trudno było narzekać, że za mało w nich zawartości. Wyspy są tylko trzy, ale za to ich zdobycie zajmie kilkanaście godzin – są duże, a niektóre zadania skonstruowano tak, by dodatkowo przedłużały czas rozgrywki (np. konieczność przejęcia wrogiego miasta tylko przy użyciu splendoru własnej osady). Podobną miarę brano przy ustalaniu liczby innych nowinek – jest kilka dodatkowych budynków, rodzajów jednostek, czarów; w sam raz, by nikt zbyt nie narzekał, ale za mało, by dać graczom kompletną satysfakcję. Rzecz, która na pewno się udała, jest **nowy chowaniec**. To żółw, który swoimi wielkimi oczkami i zawiadłąką miną budzi ogromną sympatię. Jeśli jednak jesteś przyzwyczajony do swojego zwierzątka z podstawki, możesz go bez problemu zaimportować do add-ona.

Boska logika

Najistotniejszą nowinką, jaka odróżnia Wojny bogów od podstawki, jest **dużo większa liczba minigierek porzucanych w postaci zadań pobocznych na każdej z wysp**. Są one pomyślowe, zawsze zabawne, wymagają zręczności i umiejętności logicznego myślenia. Część z nich to łamigłówki (wcale nie takie proste, choć też niewymagające jakiegos wielogodzinnego główkowania), inne to minigier-

To tradycyjna gra wojenno-ekonomiczna, choć jej tytuł zdaje się zapowiadać coś boskiego.

ki zręcznościowe (np. strzelanie piorunami w szkielety goniące wieśniaków).

Jeśli popatrzeć na rzecz obiektywnie, jest to zmiana niewielka, ale w zestawieniu z innymi nowinkami w Wojnie bogów (a raczej ich brakiem) tę zauważa się najszybciej. Tym bardziej że pod względem grafiki i oprawy dźwiękowej gra nie zmieniła się **nawet o jotę**. W dniu premiery podstawki była bardzo ładna na najmocniejszych konfiguracjach i wraz z dodatkiem wciąż taka pozostaje – tyle tylko, że wymagania sprzętowe gry są naprawdę spore i większość graczy zobaczy raczej tę mniej atrakcyjną stronę oprawy graficznej, przy niskiej rozdzielczości i wyłączonych co smakowitszych detalach. Szkoda, bo był czas i sposobność ku temu, by zoptymalizować kod.

Dodatki do gier komputerowych to niemal zawsze bardziej chałtura niż sztuka. Zdarzyło się ledwie kilka naprawdę wyjątkowych – mała liczba to add-ony, które nie wnoszą rewolucji, ale warto w nie zagrać. Reszta to po prostu dodatkowe misje. Wojny bogów należą zdecydowanie do tej ostatniej grupy. Czy warto wydawać na to kasę, zdecydowanie już sami... [CDA]

OCENA 6+

GRYwalność: 6
VIDEO: 7
AUDIO: 9

PODSUMOWANIE

- ➕ żółw
- ➕ fabuła
- ➕ minigierki
- ➖ mało nowego
- ➖ wymagania sprzętowe

PRODUCENT: FUNCOM
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.DREAMFALL.COM

WIN XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

EGM | WIĘKSZA, ŁADNIEJSZA, GŁĘBSZA

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

I oto jest! Po sześcioletnim okresie oczekiwań miłośnicy gier fabularnych otrzymują kontynuację The Longest Journey, jednej z najciekawszych gier kilku ostatnich lat. Parafrazując nieco Promiennego Krzywoustego powiedziałbym: „Yest! Yest! Yest!”.

► ...Taak?! To już wolę chodzić w różowym ciuszkę niż w niebieskim dresie, o!

Po uruchomieniu Dreamfalla będziemy świadkami tajemniczej inicjacji (?) Briana Westhouse'a, którego pamiętamy (z TLJ, rzecz jasna) jako beztróskiego pijacka z Mercurii, stolicy nieco bajkowego świata Arkadii. Brian kończy pamiętnik, po czym jakiś mnich prosi go, by udał się za nim – bo ceremonia inicjacji zaraz się zacznie. Brian zostaje przeniesiony do osobliwego świata, w którym dopada go Chaos w postaci jakiejś paskudnej Czarnej Mątwy (zechciejcie sobie przypomnieć pierwszą część gry).

No click. No point

Gra nie jest – jak jej pierwsza część – tytułem typu „wskaż i kliknij”. Sterujesz bohaterem z klawiatury, ale mysz ustawia kamerę i musisz się szybko nauczyć manewrować jednym i drugim, aby nie zaplątać Briana w zakamarkach klasztoru. Okazuje się, że można zabłądzić i w prostym korytarzu (mnie się to udało!). W kilku pierwszych chwilach po uruchomieniu gry kłamię jak szewc w poniedziałek. Co prawda, dość szybko przyzwyczajamy się do tego interfejsu, ale...

Back to the game

Widzisz leżącą na łożku i pogrążoną w śpiączce Zoe Castillo. Obok czuwa jej ojciec, Zoe zaś – choć świadoma jego obecności – żadną miarą nie może się z nim porozumieć. Ty – jako gracz i animator Zoe – poznasz jej historię i wydarzenia, które ją doprowadziły do takiego stanu. Jesteś jej jedynym łącznikiem z rzeczywistością. I tylko ty możesz uświadomić światu straszliwe niebezpieczeństwo, jakie mu grozi. Wszy-

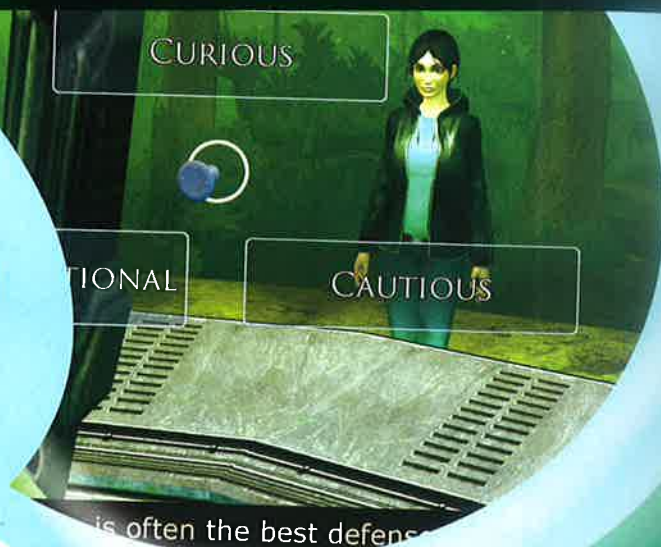
scy inni, którzy o nim cokolwiek wiedzieli, już nie żyją (miła perspektywa...)

Dwa tygodnie wstecz

Wysłuchawszy tego groźnie brzmiącego i tajemniczego oświadczenia, przenosisz się dwa tygodnie wstecz, do czasu, kiedy Zoe była jak najbardziej przytomną, choć nieco zagubioną młodą osobą, nie bardzo wiedzącą, co ze sobą począć. Po ukończeniu kursu bioinżynierii na uniwersytecie w Casablance porzuciła studia, zerwała ze swoim chłopakiem i zamieszkała z ojcem. **Poznajemy ją w okresie**, kiedy wątpli we wszystkich i wszystko – w siebie, swoje zdolności i we własną przyszłość. Od pewnego czasu doznaje (czarno-białych) wizji – najczęściej widzi małą dziewczynkę, która ponagliła naszą bohaterkę słowami „znajdź ją, uratuj ją...”. Później dowiadujemy się, że chodzi o – skądinąd nam znaną (TLJ!) – April Ryan. (Gracz będzie miał zresztą później okazję poznać April bliżej i nawet ją animować.)

Szybko poznamy też jej najlepszą przyjaciółkę i byłego chłopaka o imieniu Reza, nieprzekupnego dziennikarza. Przyjaciółka Zoe, Oliwia, jest właścicielką nielegalnego sklepu, w którym można dostać nawet... kopie TLJ. Oliwia za życiową misję uważa wyrwanie się z objęć Sieci (Wire), która po kilku stuleciach wyewoluowała z Internetu i jest aktualnie wszechobecnym połączeniem

Bijatyki w przygodówkach... pora umierać?



To bardzo dobra gra, której (poza kilkoma drobiazgami) trudno cokolwiek zarzucić!

beprzewodowych czujników, przed którymi nikt się nie ukryje.

Jedyną rzeczą, jaką Zoe zajmuje się nieco bardziej aktywnie, są zajęcia w szkole sztuk walki – gracz będzie miał możliwość poćwiczenia wraz z nią, co bardzo się później przyda. Podczas jednej z wycieczek poza dom Zoe otrzymuje wiadomość od byłego chłopaka, jak wspominałem – agresywnego dziennikarza specjalizującego się w dość niebezpiecznym zajęciu ujawniania rozmaitych szwindli towarzyszących transakcjom wielkich korporacji. Ale dość szybko przekonany się razem z nim, że walka z układem jest pełna niebezpieczeństw (o czym na co dzień przekonuje nas kilku polityków). Nasza bohaterka otrzymuje odeń zlecenie – ma odebrać jakąś przesyłkę z budynku pewnej korporacji. I to proste na pozór zadanie wplata ją w wir wydarzeń.

Przygodówka bitewna?!

Okazuje się, że na miejscu Zoe spotyka tajemniczego osobnika narzucającego jej walkę, która z pewnością ucieszy miłośników gry

akcji (co prawda, można jej – walki znaczą – unikać). Toczy się ona według tradycyjnych sposobów znanych z innych gier – Zoe zna kilka ciosów (w końcu brała udział w zajęciach), ale oczywiście nie jest Chuckiem Norrisem. Może też skończyć grę w ogóle bezkonfliktowo, ponieważ twórcy prezentują graczowi możliwość uniknięcia bijatyki (negocjacje lub sposoby znane na przykład miłośnikom Thiefa). Na szczęście ani bijatyki, ani „skradanki” nie są w grze zbyt częste – bo niewątpliwie są to jej najsłabsze elementy. Choć oczywiście w tego typu produkcji trudno się spodziewać, że gracz będzie musiał wykonywać skomplikowane combosy lub fatality.

W grze będziesz zresztą animował trójkę bohaterów, Zoe, April i niejakiego Kiana Alvane’a, bardzo bojowo nastawionego apostoła, każda zaś z tych osób ma odmienny sposób walki: Zoe stosuje techniki karate, April używa laski (quarterstaff), a Kian ma miecz – dobywa go bardzo chętnie, niesie bowiem wszystkim dobrą nowinę i bida tym, co tego nie doceniają!

Tym niemniej unikanie kon-

fliktów na dobrą sprawę bardziej się opłaca – sporo można podsłuchać czy zobaczyć pozostając w ukryciu (w ogóle sumienny gracz powinien się przygotować do kilkukrotnego przejścia gry szlakiem jej bohaterów, w przeciwnym bowiem razie nie pozna odpowiedzi na wszystkie nurtujące go pytania).

Większa, ciekawsza, głębsza

Dreamfall jest grą niewątpliwie bardziej bogatą i ciekawszą od TLJ. Twórcy przedstawiają nam opowieść o tym, że magia i technologia często mieszają się ze sobą i interferują w najbardziej nieoczekiwanych momentach, a także o tym, że wiedza i wiara często stają się wrogami, podczas gdy powinny być sprzymierzeńcami.

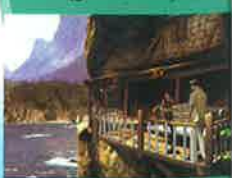
Akcja Dreamfalla toczy się w mniej więcej dziesięć lat po zakończeniu TLJ, jest bogatsza i ma jakby kilka różnych poziomów percepcji. Na tym pierwszym, dość oczywistym, poznasz los większości osób znajomych ci z pierwszej części gry i dowiesz się, że Stark (Ziemia) ucierpiała w wyniku jakiejś katastrofy zwanej enigmatycznie K(o)lapsem. Ta niemal zniszczyła świat i doprowadziła do ukonstytuowania się silnie policyjnego państwa z pozorną ludzką twarzą (jak to się mówi „uczciwi nie muszą się niczego bać, a o tym, kto jest uczciwy, decydujemy my”). Arkadia tymczasem została niemal spustoszona przez najazd barbarzyńskich Tyrrenów, ale w ostatniej chwili tameczny świat uratowali religijni fundamentaliści Azadi, którzy narzucili pokój, bezpieczeństwo i rozkwit – ale kosztem wolności i zakazu używania magii.

Gra ma szerokie tło polityczno-religijne i przejście jej do końca jest jednym z ciekawszych eksperymentów, jakich doświadczyłem ostatnimi czasy przed ekranem kompa. Dotyka wielu problemów, takich jak nadużywanie wiary, ograniczenia

Najdłuższa Podróż

Tym, co nie grało w TLJ (premiera w roku 2000), przypomnę pokrótce, że jej treścią są przygody April Ryan, mieszkanki dość niezwykłej Wenecji, którą pewnego razu (April oczywiście, nie całą Wenecję!) zaczynają nawiedzać osobliwe wizje.

April odkrywa, że Ziemia – zwana w grze Stark – ma bliźniaczy świat w postaci Arkadii. Przedstawił się w dość osobliwych okolicznościach do tego świata, dowiaduje się, że los obarczył ją niezwykłą misją przywrócenia zachwianej równowagi pomiędzy Złem i Dobrem (którą oczywiście naruszyły siły Ciemnej Strony Mocy). Zło pojawia się zresztą i na Ziemi w postaci potężnej korporacji, która rozpościera swoje wpływy na coraz szersze kręgi społeczeństwa. Podróżując pomiędzy światami April udaje się w końcu, przy pomocy kilku osób (i dość niezwykłego Kruka, którego spotkamy i w Dreamfallu), zapobiec ogólnej rozpierzusze i gra kończy się szczęśliwie ku zadowoleniu wszystkich zainteresowanych, choć finał mimo wszystko jest nieco zaskakujący. Przypomnę też, że grze tej dałem ocenę 10/10, czego do dzisiaj wcale nie żałuję, nawet jeśli była ciut naciągana. (A nie była.)



Gotyckie klimaty...

To ja, Michael Jackson...
Ale ciii, bo mnie wierzyciele
ścigają...

Prawie jak na Syberii... :)

kompetencji korporacji czy zakres władzy – świeckiej i religijnej. Ukazuje nam też – choć nie wprost i bez dydaktycznego smrodku – różnice pomiędzy wiedzą a mądrością czy pomiędzy wiarą i fanatyzmem. I to jest drugie dno czy jak kto woli, poziom gry.

Nie ma róży bez kolców

Mozna by jednak przypisać tytułowi kilka wad. Gracze nieznający TLJ mogą w kilku miejscach mieć pewne kłopoty ze zrozumieniem intrygi (co prawda, twórcy podjęli wysiłek zaznajomienia graczy z treścią części pierwszej przez liczne napomknienia w dialogach. Ale ja będę się upierał przy sugestii, by przed podjęciem rozgrywki w Dreamfallu spróbować jednak zagrać w TLJ).

Drugą z wad jest to, że po zakończeniu gry pozostaje przeświadczenie, iż należy spodziewać się kontynuacji wątków z Dreamfalla. Twórcy (niewątpliwie pod wpływem doświadczeń Lucasa i „Star Wars”) doszli do wniosku – słusznego skądinąd – że gra jest rozwojowa i przyda się część trzecia. Pozostaje nam tylko żywić nadzieję, że nie będziemy musieli na nią czekać przez kolejne sześć lat!

Looks good. Sounds better!

Graficznie gra jest – należałoby powiedzieć – bez zarzutu. Owszem, widywałem tytuły o zdecydowanie lepszej grafice (Oblivion na przykład czy rozmaite efekciarskie i puste jak wyduszka FPS-y), ale to już (wzięwszy poprawkę na gatunek) bardzo wysoki poziom. Stark (hołdująca naukom Ziemia) jest bardzo przekonująco narysowaną projekcją naszych oczekiwań co do wyglądu planety za jakieś 200 lat ku przyszłości. Casablancę tworzy melanz wspaniałych, milowej wysokości wieżowców z marokańskim targowiskiem, które nie zmieniło się od tysiąca lat. Japonia, którą odwiedza Zoe nieco później, to kraj chnąący

samozadowoleniem, będący jakąś (nieco złośliwie nakreśloną!) disneyowską wizją i parodią japońskiej współczesności. Merkuria w Arkadii zaś, według słów samej Zoe, to miasto wyglądające niczym dekoracja do jakiegoś RPG-a. Oszalałająco też wygląda Miasto Mrocznego Ludu. Wszystko jednak stworzono tak, że jest bardzo prawdopodobne. Takie miasta i kraje w istocie mogłyby istnieć naprawdę. Dobrze byłoby, by nasi architekci mieli choć odrobinę wyobraźni twórców Dreamfalla! Trzecim światem, który przyjdzie nam poznać, jest Winter – i ten jest może najbardziej sterylny, choć nie chciałbym w nim zamieszkać (brrr!).

O ilustracji muzycznej powiem tylko jedno – niewiele było gier, których ścieżka dźwiękowa ma szansę zaistnieć oddzielnie. Ale niewątpliwie Dreamfall jest jedną z nich. Tej muzyki mógłbym słuchać godzinami! Również aktorzy bardzo dobrze grają swoje role (mówię o wersji angielskiej, polskiej jeszcze nie widziałem). Postacie też zresztą mają bardzo przekonującą mimikę.

Zagwozдки i dialogi

Zagadki, z którymi przyjdzie się graczowi zmierzyć, nie należą do karkołomnych łamigłówek, z jakimi mieliśmy do czynienia, grając na przykład w Schizm: Kameleon. Wszystkie są dość logicznie umieszczone i można się z nimi uporać – a poza tym od razu wiadomo, co trzeba zrobić. Dostatecznie trudne, by polechtać ego gracza, który się z nimi uporał, jednak nie na tyle, by go postawić w sytuacji bez wyjścia – w niektórych przypadkach można je zresztą obejść, poszukawszy innej drogi.

W grze jest wiele dialogów – nie polecam wersji angielskiej tym, co znają język wyspiarzy nieco gorzej. Dialogi są zabawne, interesujące i wzruszające – ale niech słabsi w angielskim poczekają do czerwca na spolszczenie, którym ma się zająć Cenega.

Dream, my sweet dream(fall)

Ostatecznie gracze otrzymują bardzo dobrą grę, której – poza kilkoma drobiazgami – trudno cokolwiek zarzucić.

Zmieniono wprawdzie nieco charakter samej rozgrywki (nie jest to już gra przygodowa, ale raczej action/adventure z naciskiem na to drugie), jest to jednak aktualnie tendencja dość powszechna i da się jakoś z tym żyć. [CDA]

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- grafika
- bardzo ciekawie zarysowana intryga
- doskonale prowadzone dialogi
- doskonała oprawa muzyczna
- osobliwy interfejs
- brak wyjaśnień dla niektórych wątków
- elementy bijatyk i skradanki takie sobie

PRODUCENT: PM STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STRATEGY FIRST

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

WWW.ETROM.NET

CORMAC | ASTRALNA BEZSENSJA

ETROM THE ASTRAL ESSENCE

Etrom jest jedną z niewielu gier, które skutecznie zniechęciły mnie do zabawy – nie będąc przy tym zupełnymi gniotami.



Kto powiedział, że toporny argument nie jest skuteczny?



...i w taki właśnie sposób koleś odkrył budowę atomu.

Bohater gry imieniem – niespodzianka – Etrom był niegdyś żołnierzem w służbie reżimu. Wysłany na rutynową misję zbadać zakłócenia energetycznych odnajduje w jaskini potężne, pierwotne źródło energii – tytułową Astralną Esencję. Obdarza go ona ogromną mocą i daje do ręki magiczny topór, lecz także zsyła na niego dziwaczne wizje i niemal zabija. Po wyjściu ze szpitala Etrom nie chce zdradzić dowództwu, co znalazł i odchodzi ze służby. Reżim uznaje go za zdrajcę. Ścigany bohater musi odpowiedzieć sobie na wiele pytań, odnaleźć siebie i takie tam...

Osadzony w klimacie techno-fantasy (technologia i magia w jednym uniwersum) świat gry nie jest tak sugestywny, jak być powinien. Najwyraźniej twórcy postanowili budować klimat szaro-burą paletą barw i wiecznym deszczem – nie tędy droga.

Za dużo „ale”

Gra byłaby nawet wciągająca i uzależniająca w ten szczególny sposób, w jaki uzależniają hack'n'slashe, gdyby nie różnego kalibru „ale”. Np. wyobraź sobie, że od ponad godziny wykonujesz zadanie, brnąc przez kolejne plansze i zostawiając za sobą setki trupów. Wypadaloby zapisać grę. Dokonać tego można jedynie w świątyni. Na szczęście dostęp do niej jest łatwy (teleport w dowolnym momencie). Sejujesz, uzupełniasz zapasy z prywatnego schowka, wracasz przez ten sam portal i... wpadasz w sam środek krwawej jatki. A przecież żywe było tu już tylko wspanienie wrogów. Za każdym razem, gdy wracasz na jakąś planszę, przeciwnicy się jednak respawnują.

Zaczynasz gorączkową walkę... nie, nie z wrogami. Na początek z lekko popapranym sterowaniem i kamerą, która ma złośliwą skłonność do pokazywania nie tego, co trzeba. Do tego gra jest momentami tak trudna, że nieraz zdarza się, iż nagle (np. napotkawszy pomniejszego bossa lub wpadłszy w zasadzkę) tracisz sporo leków i szansa na ukończenie etapu z tym, co masz, jest zerowa. A jeśli wyskoczysz ze świątyni do sklepu, po powrocie nie zastaniesz już portalu prowadzącego na planszę, z której wracałeś po zapasy – zaczynasz ostatnie zadanie właściwie od zera.

Jak cię zaraz topornę...
Z wrogami walczymy zarówno w zwarcu, jak i na odległość. Magiczny topór to potężna broń, która wraz z kolejnymi odnajdywanymi kapliczkami zyskiwać będzie nowe moce i tryby działania. Oprócz tego Astralna Esencja obdarzyła Etroma zdolnością przemiany w demona, co przyda się podczas walki z bossami.

Jak cię zaraz topornę...

Z wrogami walczymy zarówno w zwarcu, jak i na odległość. Magiczny topór to potężna broń, która wraz z kolejnymi odnajdywanymi kapliczkami zyskiwać będzie nowe moce i tryby działania. Oprócz tego Astralna Esencja obdarzyła Etroma zdolnością przemiany w demona, co przyda się podczas walki z bossami.

Arsenał broni palnej jest bogaty – pistolety, strzelby energetyczne, karabinki szturmowe, snajperki, miniguny, wyrzutnie rakiet. Każda kategoria mieści od 14 do 31 modeli o różnej mocy rażenia i celności – w sumie jest ich aż 150! Wszystko to można kupić w sklepach, znaleźć w skrzyniach bądź zdobyć na wrogach. Oczywiście mamy też szeroki wybór pancerzy

i dodatkowych drobiazgów. W dalszej części gry trzeba też wsiąść do mecha.

System rozwoju postaci jest klasyczny – ciurłamy punkty doświadczenia, by awansować na wyższy poziom i podnieść wybrane cechy (to zrobić można tylko w świątyni), których w sumie jest 6. Po osiągnięciu wyższego poziomu doświadczenia możemy korzystać z coraz lepszego sprzętu.

Dziękuję, wysiadam

Gra wygląda, jakby powstała w ubiegłym stuleciu. No, może z wyjątkiem zastosowanych filtrów zniekształcających i nieco rozmazujących obraz. Fajnie, że ich użyto, bo dodają one oprawie nieco głębi, jednak nie da się nimi zamaskować kiepskich tekstur; słabych modeli, skrajnej monotonii otoczenia ani mizernych i mało efektownych... efektów specjalnych. Słabuje też dźwięk. Doniesienie o tym, że gra nie zapisuje zmian opcji, autorzy na oficjalnym forum skomentowali szczerem „najwyraźniej zrobiliśmy błąd”. Na tymże forum można też znaleźć rady typu „co zrobić, żeby cały zapas amunicji nie zniknął po kilku strzałach”. Różnego rodzaju bugów jest zresztą w grze więcej. Wyraźnie widać brak szlif i porządnego betatestów.

Eeee (tr)ooooom!

Ponoć w dalszej części gry jest ciekawiej, ale ja się poddałem wcześniej. A skoro ja nie dotrwałem z obowiązkami, to ilu graczy dotrwa dobrowolnie? **ICOD!**

OCENA
4

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 5
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- potrafi wciągnąć jak inne hack'n'slashe
- mnożność ekwipunku

- respawn wrogów
- problemy z kamerą i sterowaniem
- monotonia
- niedziśniejsza oprawa audio-video
- bugi
- momentami za trudna
- mało przekonujący świat

PRODUCENT: RITUAL ENTERTAINMENT
 DYSTYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
 CENA: 59,90 zł
 WWW.RITUALISTIC.COM

WIN 98/ME/2K/XP
 PROCESOR: 1,2 GHz
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | NIE SOURCE CZYNI GRĘ WIELKĄ...

SIN EPISODES: EMERGENCE



E P I S O D E S

Wydawać by się mogło, że osiem lat w grach komputerowych to dużo. Dla części beztroskich ich twórców jednak rok 1998 był wczoraj. Tak jest, nie mam najmniejszych wątpliwości, w przypadku Ritual Entertainment, twórców – ciekawe, czy ktoś jeszcze pamięta... SiN.

SiN – przypomnę, bo chodzi o czasy zamierzchłe, gdy nawet Czarnego Lwana można było z pewnym przymrużeniem oka nazwać młodym – wydarzył się mniej więcej w czasach pierwszej Half-Life. W przeciwieństwie do dzieła Valve SiN był tradycyjnym first-person shooterem o mniej zwyczajnej strukturze poziomów (nic dziwnego – szefem Ritual pozostaje gość nazywający siebie „Levelordem”). Było w nim jednak dodatkowo coś, co sprawiło, że wypadało go poznać, a może nawet ukończyć. Mowa o szefowej złowrogiej korporacji SinTEK. Elexis Sinclair, jej jadowicie zielonych oczach, seksownym pieprzyku a la Cindy i... innych atutach. Taak, to były czasy... Kilkadziesiąt pikseli – i wszyscy szczęśliwi...

SiN: Resurrection

Wróćmy jednak do czasów obecnych. Dziś nikt już, a zwłaszcza Czarny Lwan, nie pamięta, o co tak naprawdę chodziło w SiN, czym była SinTEK, ani kto krył się za inicjałami J.C.

(nie, nie, bohaterem Deus Exa jest JD, Lwan). Elexis jednak, ta bad girl gier komputerowych, wciąż żyje w pamięci zbiorowej ludu grającego. Bez wątplenia sporą odpowiedzialność za to ponoszą kustosze branżowego dorobku – np. CD-Action, którzy co jakiś czas przypominają te wszystkie pięć kobiecych bohaterek, jakie mieliśmy okazję dotąd poznać. Tak czy inaczej – głównie postaci Elexis chyba przypisać trzeba zainteresowanie, z jakim spotkał się projekt wskrzeszenia SiN, z czym zdradził się Ritual latem ubiegłego roku.

Source i Steam

Powodów zainteresowania było jednak więcej. Wieścią dobrą było ujawnienie zaplecza technologicznego nowych gier SiN, którym, jak się okazało, miał być Source Engine autorstwa Valve – ten sam, który pozwolił zaistnieć Half-Life'owi 2. Wieścią złą, zwłaszcza dla tych niewpiętych w Internet, że – tak jak



Samy możecie sprawdzić – to naprawdę jest silnik Half-Life'a 2! :)

w przypadku Half-Life'a 2 – niezbędne będzie ich autoryzowanie w sieci Steam. Wieścią fatalną, że nie będzie to kompletny sequel, a jedynie aperitif, bo cała gra podzielona zostanie na 9 „epizodów”, które wydawane będą w kilkumiesięcznych interwałach. Dzięki temu twórcy będą mieć czas na stworzenie dodatkowych poziomów... pardon, uwzględnienie sugestii graczy dotyczących ciągu dalszego.

200 dolarów amerykańskich

I teraz lekcja ekonomii. Epizodów SiN Episodes ma być, jako się rzekło, dziewięć. Każdy z nich wart jest „jedyne” (zdaniem twórców)

Nie wystarczy Source, by stworzyć Half-Life'a 2.

Grzeszne dziewczynki idą do nieba. Grzeszne wysyłają tam swych wrogów.

bogini zła, czyli Elexis, która właśnie kończy wstrzykiwać nam coś paskudnego w żyłę... (Jedyny plus całej sytuacji to jej atuty kołyszące się ponad naszą twarzą.) To jednak nie koniec – jakieś zamieszanie, robi się gęsto od ołowiu, Elexis i jej prawa ręka Radek (brzydszy niż Czarny Iwan) uciekają, pojawia się sprawczy zamieszania – partnerka Blade'a – Jessica Cannon. Zaczyna się pościg.

Krótko, łatwo i...

Niestety pościg za Radkiem, który składa się na Emergence, to doświadczenie krótkie, łatwe i... nieprzyjemne. Poziomy, choć ładne, są liniowe w sposób, który nawet Wolfenstein 3D wprawilby w zażenowanie. Do tego dodając skrypty każące przeciwnikom (łącznie bodaj cztery typy identycznych klonów) przebiegać się przez ściany i dachy, których następnie należy wyeliminować (pomaga słaba AI) przy użyciu wszystkich trzech (!) dostępnych w grze rodzajów broni. Do tego gra jest prosta – headshoty wchodzą same, nie trzeba nawet specjalnie mierzyć w zbyt duże hitboxy. Istniejący w grze system dynamicznego dostosowania poziomu trudności gry do umiejętności gracza rekompensuje te wszystkie słabości zwiększając... liczbę przeciwników. Ilość, nie jakość – to, widać, dewiza Ritual!

Nie mieli głowy...

Idźmy jednak dalej. Emergence stworzona została na bazie Source Engine – technologii Half-Life'a 2 i... to naprawdę widać. Niestety widać też, że Ritual nie jest Valve i właściwie we wszystkim, co nowe, znaleźć można coś, co wywoła pogardliwe skrzywienie ust. Weźmy na przykład animacje ruchu, jak choćby uderzenie głową, jakim przeciwnicy w zasięgu ręki częstują nasz monitor; a do którego na-

wet jego twórcy nie mieli zupełnie głowy. Albo fizykę obiektów, która sprawdza się wszędzie, tylko nie w przypadku ciał, dzięki czemu jeden pocisk z pistoletu zdejmującą całą głowę przeciwnika, a to, co po nim pozostało, wykonuje zabawne salto w tył, by spocząć ostatecznie w niezwyklej, śmiesznie twierdząc, że nawet niemożliwej do zrealizowania dla człowieka, konfiguracji.

Nie wystarczy Source...

Zatrzymajmy się w tym miejscu i ograniczmy się do listy innych mankamentów. Bezplotnie Jessica zupełnie nie jest Alyx – nieustraszoną (aczkolwiek) córeczką dr. Vance'a. Freeport City, sceneria Emergence, nie ma głębi, jaką cechowało się City 17. Fabuła... cóż, trudno było oczekiwać wyjaśnienia wszystkiego już w Episode I, z drugiej strony – pomysł, by wrzucić graczy w sam środek całej historii i nie wyjaśnić im niczego, nie sprawia wcale, że chętniej sięgną po część drugą. Zapewne coś tam ostatecznie z tego zamieszania wyniknie, ale... mnie tam z nimi nie będzie; nie zamierzam płacić za ciąg dalszy SiN Episodes. Także omówienie trybu multiplayer w przypadku Emergence będzie z konieczności krótkie, gdyż w chwili obecnej takowego brak.

...by stworzyć Half-Life'a 2

Nie trzeba wielkiego umysłu, by zorientować się, że SiN Episodes: Emergence, ten wielki powrót Elexis Sinclair; tej, jak sama mówi o sobie „wielkiej wizjonerki”, jest nie do końca udany. Jej atuty już nas nie kręcą jak kiedyś (starzy i brzydacy...), a cała reszta okazuje się zwyczajnym liniowym first-person shooterem, w którym niezwykła jest tylko technologia. (Ale brak tego mistrzowskiego szlif, jaki cechował produkt Valve.) A jako że stosunek jakości do ceny jest naprawdę marny, wracam do Half-Life'a 2 i FEAR. [CDA]

20 dolarów, co jak na USA stanowi cenę produktów budżetowych. Każdy z nich jednak, zdaniem twórców, wystarcza „aż” na 4-6 godzin zabawy (ja twierdzę, że jedynie 3, ale niech im będzie). My, ze względu na napięty grafik, zdecydowaliśmy się kupić ją poprzez Steam, gdzie cena Episode (1), wraz z „podatkiem od Polski”, wyniosła jakieś 24 dolary z groszami, a więc ok. 75 złotych – tyle, co polska wersja Quake'a 4. Z prostego rachunku wynika, że pełna kolekcja SiN Episodes kosztować będzie ponad 200 dolarów amerykańskich, czyli wg bieżącego kursu ok. 600 złotych. Za jedną grę. ...Auu!

SiN Episodes: Prolog

Dajmy jednak spokój tak przyziemnym kwestiom jak cena i zajmijmy się jakością SiN Episodes, czyli oceną pierwszego z nich – Emergence. Rozpoczyna się on w improwizowanym laboratorium. Pułkownik John R. Blade – filar HardCorps, znaczący my, na stole operacyjnym. Jest źle, zwłaszcza że nad nami nachyla się nasza arcyneমেzis, prawdziwa

OCENA
5

GRYwalność 4
VIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

⊕ Source
⊕ design poziomów

⊖ 3 godziny gry
⊖ 3 rodzaje broni
⊖ brak trybu multiplayer
⊖ fizyka

PRODUCENT: ARENANET
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129,90 zł
WWW.GUILDWARS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DRAGHMAR (DRAGHMAR@GUILDWARS.PL) | FRAKCJE W SOJUSZU

Pierwszy dodatek do GW to produkt dający wiele frajdy i zabawy.



Na wasz widok, kurduple, czuję niesmoki!

GUILD WARS®

FACTIONS™

Już ponad rok Tyria rozbrzmiewa odgłosami toczących się bitew. Gilddie ścierają się w nieustannych pojedynkach o jak największe przywileje. Nadszedł jednak czas, aby się zjednoczyć. Aby wspólnie przeciwstawić się złu, które pojawiło się na południu!

Trochę ponad rok temu ArenaNet wypuściła na rynek swoją pierwszą grę – Guild Wars. W założeniu GW miało łączyć klasyczny MMORPG z rozbudowaną rozgrywką PvP (Player vs. Player). Jak się okazuje, była to bardzo dobra decyzja, gdyż od premiery gry świat Tyrii odwiedziło ponad milion graczy i wciąż przybywają nowi. Na ten sukces ogromny wpływ miała na pewno rezygnacja z typowych miesięcznych opłat za granie. Jednak nie oszukujmy się. Sieć ponad setki serwerów, transfer i ludzi trzeba z czegoś utrzymywać.

Sposobem na względnie stałe dochody okazało się wypuszczanie kolejnych kampanii

w cyklu dwóch na rok. Jednak – co ciekawe – każda będzie samodzielnym produktem, a podstawowa gra nie będzie wymagana. Zatem – oto pierwszy dodatek!

Fabula

Rozgrywka GW:F zaczyna się dwa lata po zakończeniu historii opowiedzianej w GW: Prophecies. Dwieście lat wcześniej jeden z osobistych strażników cesarza Angsiyana zabija go w Świątyni Zniw. Dwaj bohaterowie frakcji Luxonów i Kurzicków po przybyciu na miejsce zbrodni pokonują w krótkiej, acz zaciętej walce Shiro Tagachi, wykonując na nim śmiertelny wyrok. Ogrom nienawiści,

jaki zrodził się w wyniku śmierci Shiro, wyzwoił potężne moce, które odcisnęły swoje piętno w całej krainie Canthy – bujne, zielone lasy Echovald zamieniły się w kamienne pomniki dumnej dotąd natury, a ogromne morze zamieniło się w jadeit, wiążąc w swoim wnętrzu zwierzęta i statki. Gdy do tego świata wprowadzamy naszego bohatera, dość szybko dowiadujemy się o dziwnej plagie rozprzestrzeniającej się wśród ludzi i zwierząt. Dotknięte nią stworzenia stają się agresywne i znacznie silniejsze, a ich wygląd często ulega deformacji. Podążając tropem plagi znajdujemy wskazówki, że za całym tym złem kryje się Shiro Tagachi. Jednak powinien on przecież nie żyć! To właśnie ta tajemnica czeka na odkrycie.

Misie

Dodatek zmienia nieco założenia przyjęte w GW:P, jeśli chodzi o prowadzenie fabuły.



► Frakcja wojujących feministek?

Wcześniej mieliśmy do czynienia z obszarami, w których zbierało się drużynę, włączało Enter Mission i stawiało naprzeciw wyzwaniom. Teraz liczba takich misji zmalała na rzecz zadań podstawowych, w ramach których zamiast startować z misją, wychodzi się na zewnątrz miasta i idzie do wyznaczonego celu. Dzięki temu zachowana jest ciągłość fabularna pomiędzy poszczególnymi „normalnymi” misjami.

Dodatkowo ArenaNet zrezygnowała z bonusów w każdej misji, które były niejako misją w misji, a w zamian podzieliła każdą z nich na trzy rodzaje zaawansowania. W *Standardowej* wymagane jest po prostu zwykłe ukończenie misji. W *Expert* i *Master* trzeba ją najczęściej zakończyć w odpowiednim czasie.

Przeciwników jest bardzo dużo i są silni. Czasami odnosi się wręcz wrażenie, że poziom walk został nieco wyśrubowany. Jest to szczególnie odczuwalne, gdy do drużyny zaprosimy NPC-ów, którzy w *Factions* są wyjątkowo... głupi. Blokują się na byle czym, prawie się nie wskrzeszają, a mniszki mają spore braki w leczeniu. Dziwne jest to o tyle, że w *GW:P* najemnicy byli obdarzeni całkiem przyzwoitą AI, a w *Factions* jakby się trochę w rozwoju cofnęli. Być może ArenaNet chce

Missions i *Competitive Missions*. Pierwsze polegają na zdobyciu jak największej liczby punktów w zadanym czasie, przy czym zdobywa się je różnymi sposobami w zależności od wybranej misji, np. zabicie jak największej liczby przeciwników czy zebranie bursztynu. Szkoda tylko, że bez względu na cel i tak wszystko wiąże się z zabicim jak największej liczby przeciwników w jak najkrótszym czasie, gdyż bursztyn i tak wypada z zabitego wroga. *Competitive Missions* związane są bezpośrednio z Luxonami i Kurzickami, gdyż do tych misji gracze przydzielani są losowo spośród dwóch zważonych frakcji i walczą o utrzymanie strategicznych celów.

Frakcje i sojusze

Tytułowych frakcji mamy w grze dwie i są to Kurzickowie oraz Luxoni. Każda gildia może w pewnym momencie rozgrywki opowiedzieć się po którejś ze stron i od tej pory toczyć boje przeciwko wrogiej frakcji. Wybór jest dość trudny, gdyż oba stronnictwa różnią się od siebie dość znacznie. Kurzickowie, po kataklizmie wywołanym egzekucją Shiro, zamieszkali w skamieniałym lesie Echovald, dostosowując go do własnych potrzeb. Po



► Stary kontekst mocno spl... staryy kotek mocno spl...



► Strzeżcie się, jam smok w amoku!

Frakcje, sojusze, dwie nowe klasy i mnóstwo sensownych poprawek!

w ten sposób zmusić graczy do szukania członków drużyn wśród żywych graczy?

Do tego dochodzi jeszcze zwiększona linowość rozgrywki, co zmusza do przechodzenia każdą nową postacią całej fabuły od początku – przejścia do dalszych etapów otwierają się dopiero po wykonaniu odpowiednich misji. Traci się przez to iluzoryczne poczucie wolności i możliwości wyboru, jakie mieliśmy podczas podróżyowania przez Tyrię – w zasadzie całą mapę można było odkryć bez potrzeby wykonywania większości misji.

Nowe misje

Żeby uroznić rozgrywkę, ArenaNet wprowadziła nowe rodzaje misji: *Challenge*

wyborze tej frakcji należy się liczyć z mrocznym i gotyckim klimatem, który potęguje las i sposób noszenia się ludności go zamieszkującej. Dominującym kolorem jest u nich czarny z domieszką fioleto. Do tego mają niemal białą skórę. Ich przeciwieństwem są Luxoni. Niegdyśiejszy lud morza teraz z konieczności dostosował się do warunków, jakie panują na Jadeitowym Morzu, przeistaczając się z rybaków w koczowników, którzy podróżują po zastygłym morzu z pomocą ogromnych żółwi. Kojarzą się trochę z piratami ze względu na dość kolorowe ubrania i tatuaże, a także ciemną karnację.

Sam projekt frakcji wyszedł nadszpedzanie dobrze, gdyż niemożliwe jest okre-



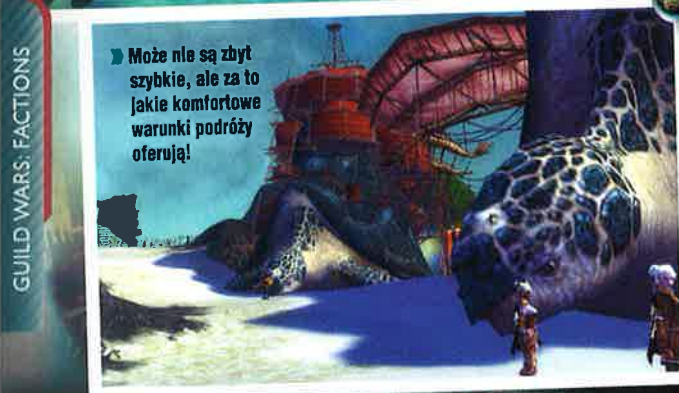
► To zawierasz ten sojusz, czy mam pogadać z opozycją?



► Normalnie w pale się nie mieści, jak! z ciebie zakuty teń!



► Okolice ładna, ale pławowice nie potrafią się zachować.



► Może nie są zbyt szybkie, ale za to jakie komfortowe warunki podróży oferują!

ślenie, która z nich jest lepsza – obydwo mają własne motywacje, a to, jak zostaną odebrane, zależy tylko od nas.

Bezpośrednio z frakcjami związana jest druga największa nowość GW:F, czyli **sojusze**. Gildie mogą się między sobą łączyć w obrębie danej frakcji, tworząc maksymalnie 10-gildio-we sojusze i zdobywając punkty frakcji, które posłużą do przejęcia coraz potężniejszych miast. Założenie wspaniałe, ale w praktyce nie jest już tak różowo. Według zapowiedzi, sojusz władający miastem miał mieć różne bonusy – od niższych cen u handlarzy, poprzez możliwość puszczania sztucznych ogni, po dostęp do specjalnych elitarnych obszarów. Owszem, tak jest, ale upust jest dość niewielki, sztuczne ognie po jakimś czasie się nudzą,

a elitarny obszar jest **tylko** dla tych, którzy zdobyli stolicę. Jako że ta jest tylko jedna i wspólna dla każdego z obszarów, na jakie podzielona została gra (USA, Europa, Japonia, Tajwan i Korea), dostęp do niej mają tylko najpotężniejsze sojusze. Nie byłoby to może tak odczuwalne, gdyby nie... farmienie. Obecnie jedynym sposobem na wybiecie się i przejęcie jakiegokolwiek miasta jest nieustanne nabijanie punktów frakcji. **Czyli dawne założenia Guild Wars, w których nie czas spędzony nad grą, a umiejętne granie miały dawać przewagę, ulotnił się po angielsku...**

Klasy i umiejętności

Dla wielu graczy najważniejszą nowością, jaka nadeszła wraz z premierą GW:F, są **nowe umiejętności i klasy**. Każda stara profesja dostała po ok. 30 nowych zabawek, z czego sporą część stanowią umiejętności elitarne. Do tego dochodzi po ok. 70 dla klasy zabójcy (Assassin) i rytualisty (Ritualist). To daje ok. **320 nowych umiejętności!** Co prawda, część z umiejętności dla starych klas może się wydać nieco dziwna, jednak w Guild Wars zawsze trzeba pamiętać o pewnej zasadzie: jeśli jakaś umiejętność jest wg ciebie bezsensowna, nieprzydatna itd., oznacza to tylko tyle, że nie potrafisz jej zastosować. Jedynym zgrzytem jest tu dosłownie skopiowanie części umiejętności i umieszczenie ich pod inną nazwą. Trudno powiedzieć, czym kierowała się ArenaNet decydując się na taki krok. Czyżby brak inwencji podczas tworzenia nowych umiejętności?

Jak klimatycznie...

Wraz z wypuszczeniem GW:F ArenaNet uaktualniła silnik gry dodając obsługę **DX9.0**. Oczywiście tytuł jest kompatybilny wstecz. Nie ma co prawda efektów rodem z FEAR czy Far Cry, ale i tak wyprawy w głąb Canthy zapierają dech w piersi. Najpierw naszym oczom ukazuje się stosunkowo sielankowy obraz wyspy, z klasztorem, w którym to zdobywamy tajniki naszej wiedzy. Powstała z inspiracji Chinami wyspa odkrywa przed nami piękne zielone łąki, pola uprawne, rozkwitające bujnie drzewa wiśniowe i ośnieżone

łańcuchy górskie. Cała okolica przesiąknięta jest niesamowitym spokojem, którego nawet pojawiający się gdzieś wrogość nie są w stanie naruszyć.

Gdy natomiast udamy się poza wyspę, trafimy do ogromnego miasta Kaineng. Rewelacyjnie oddano w nim warunki, z jakimi spotkamy się w slumsach: przechadzając się po ciemnych, zamglonych uliczkach nieustannie mamy wrażenie, że otaczające nas budynki i na wpół rozwalone rudery przytłaczają. Niemal odczuwalna jest klaustrofobiczna duchota i poczucie, że za każdym rogiem może się czaić zło.

Gdy przebrniemy przez zapuszczone miasto, dojdziemy do dwóch najpiękniejszych obszarów w całej grze (licząc z GW: Prophecies). Jest to las zamieszany przez Kurzicków i Jardeitowe Morze zasiedlone przez Luxonów. Ogromne, skamieniałe drzewa z ledwo przebijającymi się przez gigantyczne konary delikatnymi promieniami słońca nadają temu miejscu niesamowity klimat. Panujący wszędzie półmrok wzmacnia tylko atmosferę tajemniczości, podobnie jak strzeliste gotyckie budowle Kurzicków. Niedaleko lasu znajduje się Jadeitowe Morze, które przed wiekami zastąpiło, zamieniając się w ten połyskujący niczym klejnot obszar. Oczom naszym ukazują się ogromne spienione fale, zamarte w momencie rozbijania się o brzeg oraz wraki statków uwiecznione w cudownie połyskującym jodecie, czego nie sposób opisać ani pokazać na obrazkach.

Wszystko to okraszono nastrojową muzyką, która nie jest może powalająca, ale doskonale pasuje do gry.

Trochę nowości

GW:Factions, poza powyżej opisanymi nowościami, wniosła także inne zmiany. Chyba najciekawszą (oczekiwaną już w zasadzie od ponad roku) jest **możliwość rozebrania walk wewnątrz gildii**. Umożliwia to testowanie

Uaktualniono silnik gry dodając obsługę DX9.0.

buildów, treningi czy po prostu zabawę. W przeciwieństwie do normalnych walk GvG, tutaj nie ma konieczności tworzenia osmioosobowych drużyn, dlatego można toczyć pojedynki tak 1vs.1, jak i w dowolnej innej kombinacji. Do walk można oczywiście zaprosić znajomych z sojuszu, a jeśli ich zabraknie, choćby najemników. Zabawa jest przednia. :)

Od dawna gracze narzekali, że w żaden sposób nie mogą udowodnić, iż są lepsi od innych – nie było sposobu, aby wykazać, że ma się np. 100% odkrytej mapy czy setki zwycięstw na arenach. Brakowało w GW wskaźnika dokumentującego te dokonania i dlatego ArenaNet **wprowadziła tytuły**. Jest ich naprawdę wiele rodzajów. Na dodatek każdy ma stopień „tajemniczenia”. Część z nich przypisana jest do danej



postaci (np. *Tyrian Explorer* – odkrycie min. 60% mapy Tyrii daje taki tytuł), a inne do konta (np. *Gladiator* – dostaje się go po 25-krotnej wygranej 10 razy z rzędu na arenach). Aktywny można mieć tylko jeden tytuł, przy czym nie wybiera się go na stałe i w każdej chwili można go zmienić na inny. Jednym z zabawniejszych tytułów jest *Drunkard*, który można zdobyć po 1000 minut spędzonych pod wpływem krasnoludzkiego piwa. :)

Z drobniejszych zmian warto jeszcze wymienić możliwość wynajęcia do *Guild Hallu* NPC-ów, oferujących różne usługi, takie jak odblokowywanie umiejętności, wytwarzanie zbroi czy dostęp do własnej przechowalni. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że część NPC-ów jest całkiem zbędna, ale trzeba uwzględnić dostępność dla nich postaci PvP, a takowej możliwości dotychczas nie miały.

Oprócz powyższych zmian **pojawiło się mnóstwo poprawek i dodatków zwiększających jakość rozgrywki czy wygląd interfejsu. Wprowadzono nowe fryzury i twarze dla tworzonych postaci, nowe zbroje** (zarówno statystyki, jak i wygląd), **nowe bronie** (niektóre projekty prezentują się naprawdę wysmienicie) i wiele innych mniejszych lub większych innowacji, których nie sposób w tak krótkiej recenzji wymienić.

Pięknie... ale nie do końca

O GW:F można spokojnie powiedzieć, że udało się stworzyć produkt dający wiele frajdy i zabawy. Jednak gdy zaczniemy zagłębiać się

w szczegóły, dostrzeżemy też różne niedoróbki, które potrafią popsuć pierwsze wrażenie. **Prestiż zdobycia miast został lekko zatracony**, zmiany linii frontu są niemal niezauważalne, podobnie w niewielkim stopniu rozwinęto rozgrywkę PvP, ze szczególnym naciskiem na brak nowych map dla aren. Wygląda na to, że ArenaNet chciała koniecznie zdążyć z premierą *Guild Wars: Factions* na rocznicę wypuszczenia *Guild Wars: Prophecies* i przez to część rzeczy zostanie pewnie poprawionych w przyszłych aktualizacjach.

Zresztą niedługo po otwarciu serwerów pojawiły się pierwsze poprawki naprawiające błędy, które powinny być wykryte podczas beta testów. Już teraz zapowiadany został duży darmowy dodatek (coś w rodzaju szeszoletniego *Sorrow's Furnace*), który ma wprowadzić wiele oczekiwanych nowinek. Twórcy gry często korzystają z możliwości, jakie daje sieć streamingowa, z której korzysta gra, a zważywszy na to, że są bardzo otwarci na opinie użytkowników, można mieć nadzieję, że wszystkie błędy zostaną naprawione. [CDA]



Nowe klasy



ZABÓJCA z założenia ma stanowić wsparcie dla wojownika w ataku poprzez stosowanie szybkich i śmiertelnych sekwencji ciosów. Nowa klasa wnosi do GW możliwość ułożenia własnego combo z dostępnych ataków. Zabójca używa sztyletów, które są pierwszą bronią „dwuręczną” w GW. Nie ma jednak możliwości zamiany jednego ze sztyletów na coś innego. Podstawowym atrybutem zabójcy są obrażenia krytyczne. Jego rozwój zwiększa szanse na zadanie obrażenia krytycznego, a to, oprócz zwiększonych obrażeń, daje atakującemu energię. W walce zabójca wspiera się różnymi Hexami i Enchantami, choć najbardziej spektakularna jest możliwość przenoszenia się po obszarze walki. Jest to zawsze czymś uwarunkowane (ktoś musi być celem czaru), niemniej otwiera zupełnie nowe możliwości taktyczne. Nawet ktoś trzymający się z tyłu (najczęściej Mniśi) może w każdej chwili odczuć na sobie szybki atak sztyletami. Teleportacja ma też znaczenie defensywne, gdyż silny atak idzie tutaj w parze z dość słabą zbroją, a to oznacza podatność na obrażenia. Dlatego idealny atak polega na teleportacji bądź szybkim podbiegnięciu do przeciwnika, wykonaniu „złecenia” i zniknięciu. Po prostu jak prawdziwy zabójca. :)



RYTUALISTA za to trzyma się głównie na tyłach drużyny. Postać ta potrafi komunikować się ze światem duchów i za pomocą Rytuałów Zniwolenia przyzwać duchy, które mogą leczyć, ochraniać bądź atakować. Klasa ta jest z początku dość trudna w prowadzeniu, bo wymaga zupełnie innego podejścia do walki niż dotychczas. Przyzywanie duchów trwa dość długo i jest się wtedy narażonym na różne czynniki, co wymusza znajdowania dogodnej pozycji na polu walki i ciągłego kontrolowania poczyni przeciwników. Poza duchami rytualista jest w stanie przyzwać urny z prochami potężnych ludzi. Trzymane są one w rękach zamiast normalnej broni i dają różnego rodzaju bonusy. Ponieważ czary rytualisty związane są zarówno z duchami, jak i urnami, dodatkowo utrudnia to ich optymalne stosowanie. Nagradzane jest to jednak dość potężnymi efektami, takimi jak ogromne, obszarowe obrażenia czy potężna dawka leczenia z możliwością jednoczesnego zdjęcia kłatw. Klasa ta, podobnie jak zabójca, jest raczej wsparciem dla reszty drużyny. Nie potrafi wydajnie leczyć ani zadawać obrażeń, ale np. połączenie kilku duchów ochronnych z dwoma mnihami już teraz jest popularne w walkach GvG.

OCENA

8+

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

9

9

8

PODSUMOWANIE

+

 ogromny i zróżnicowany świat

+

 dwie nowe klasy

+

 nowe umiejętności

+

 nowe tryby rozgrywki

+

 sojusze (gildie) i frakcje

+

 tytuły

●

 AI najemników

●

 czasami zbyt wysoki poziom trudności misji

●

 liniowość

●

 sojusze (miasta)

●

 mało nowości dla PvP

PRODUCENT: STARBREEZE
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 19,99 ZŁ
WWW.RIDDICKGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | OSTRO, OSTRZEJ, RIDDICK



Rzadko spotyka się taką dbałość o interpunkcję.

Chociaż Abbott jest totalnym dupkiem, pragnę zasugerować - dobitnie - żebyś go nie zabijał. Przynajmniej do czasu, gdy dostanę, co mi się na



Wybitna gra, teraz do kupienia za marne grosze, do tego profesjonalnie spolszczona.

KRONIKI

RIDDICKA

UCIECZKA Z BUTCHER BAY

Dla recenzenta najgorszymi polonizacjami są takie, w których nie ma się do czego przyczepić. Wtedy bowiem człowiek staje przed niemałym problemem – jak, u licha, zapłacić całą stronę, skoro wszystko jest na medal?

Polscy gracze mają okazję po raz kolejny zapoznać się z jedną z najlepszych, a zarazem najbardziej niedocenionych gier ostatnich lat. Kroniki Riddicka, wydane wcześniej w angielskiej wersji przez Nicolas Games, teraz pojawiają się znów pod skrzydłami CD Projektu, tym razem w wersji PL. Mamy tu do czynienia z polonizacją kinową, co wydaje się zdecydowanie najrozsądniejszym rozwiązaniem, gdy weźmiemy pod uwagę to, kto użyczył głosu (i wizerunku) głównej postaci. Nie wyobrażam sobie, by jakkolwiek rodzimy aktor mógł z powodzeniem podkładać głos za Vina Diesla (choć prywatnie gościa nie trawię, przyznaję, że do tej roli nadaje się wybornie). To byłaby sromotna klęska.

Mięso

Dość jednak o tym. Jak wypadła sama polonizacja? Powiem krótko – **bardzo dobrze**

wypadła. I nawet już mniejsza z tym, że nie udało mi się znaleźć żadnych rażących potknięć. W przypadku tej właśnie gry najważniejsze jest to, że **ostre, pełne wulgaryzmów dialogi z oryginału nic nie straciły ze swej wyrazistości**. Jasnym jest, że niewybredny język, jakim posługują się więźniowie i strażnicy w tak parzywym miejscu jak więzienie Butcher Bay, nie może przypominać dialogów wprost ze stron „Kubusia Puchatka”. Ludzie odpowiedzialni za polonizację gry doskonale zdawali sobie z tego sprawę i nie zaserwowali nam ocenzurowanej i ugrzecznionej wersji. Dzięki temu to, co słyszymy (a raczej czytamy), nie wydaje się sztuczne, za to doskonale współgra z wydarzeniami na ekranie monitora. Otrzymałszy tym samym chyba najbardziej „soczystą” polonizację w historii. Ale czuj się tym samym ostrzeżony – jeśli uważałeś, że w *Still Life* i *FEAR* przegięto z ostrym słownictwem, nawet do Riddicka nie zasiadaj, bo będziesz zniesmaczony.

Cena

Sama polonizacja to jeszcze nie koniec zalet. Wszak gra została wydana w serii Extra Klasyka neXt, a zatem przyjdzie nam za nią zapłacić raptem **20 złotych**. Tak niska cena za produkt tej klasy to wręcz nieprzyzwoitość. Co jeszcze wypada pochwalić? Z pewnością to, że **mamy w końcu wydanie na płycie DVD** (pierwotnie gra ukazała się na 5 CD).

Jakby komu było mało, dorzucono jeszcze drugi, bonusowy dysk promocyjny, zawierający kilka apetycznych dem (m.in. *ToCA 3* i *Heroes V*). W zestawie znalazło się też miejsce dla instrukcji z dołączonym poradnikiem (wspominam o tym celowo, gdyż w pierwotnym wydaniu czegoś tak pozornie oczywistego jak instrukcja zabrakło, dorzucono jedynie nędzną kartkę z klawiszologią).

Jakieś wady?

Niepotrzebnie się za to silono na tłumaczenie niektórych imion. Jest więc Fryzjer, który wcześniej zwał się Barber, zaś Shabby został przemianowany na łachmaniarza. Z innych równie głupio brzmiących po naszymu ksyw jednym tchem wymienić można Konowala, Łgarza, Świerszcza, Piłozęba, Pioruna, Małego Wariata, Pasożyta, a nawet... Psiakościa. Co jak co, ale Psiakość nie jest, w moim odczuciu, dobrym pseudo dla typu spod ciemnej gwiazdy, który odsiaduje wyrok w najpodlejszym pierdlu galaktyki.

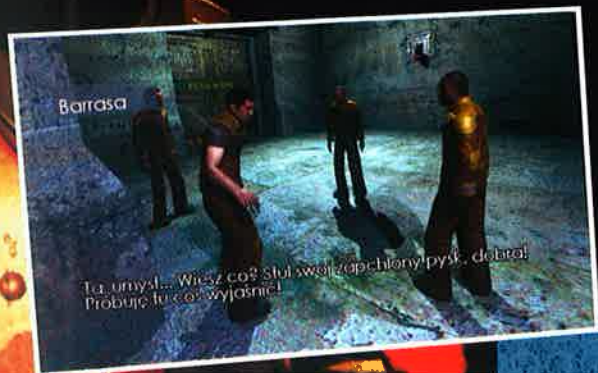
Dla porządku wspomnę jeszcze, że w poradniku dołączonym do instrukcji znalazło się kilka drobnych potknięć, np. „(...) drogę blokuje ci na ciebie paru wrogów”. W samej grze też można czasem trafić na jakieś bezsensowne, bzdurne zdanie (np. „Ma być zabity na śmierć”), ale to już raczej należy traktować jako celowy zabieg (wszak większość „mieszkańców” Butcher Bay do zbyt rozgarniętych nie należy). A zresztą, co ja się będę dłużej rozwodził nad detalami, które przeciętnego gracza i tak nie obchodzą... **Kroniki Riddicka to gra wybitna, profesjonalnie spolszczona, dodatkowo do kupienia za grosze. [CDA]**



PODSUMOWANIE

- ☛ wyróżniona gra
- ☛ wyśmienitej cenie
- ☛ do tego zawodowo spolszczona
- ☛ wydanie na płycie DVD
- ☛ poradnik dołączony do instrukcji
- ☛ dodatkowy dysk z demami
- ☛ niepotrzebnie silono się na tłumaczenie imion

OCENA GRY: 9



PRODUCENT: BURUT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.UBERSOLDIER.NET

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | BATY DLA TWÓRCÓW

UBERSOLDIER



Karl, mój ciacho, powiedziano mi, że ożywcies pierwszą platformę. Wobra roboty. Teraz musimy zająć drugą. Możemy tam wejść przez przełazę u góry. Atak będzie skuteczniejszy, jeżeli uderzymy z obu stron.

Poniższa recenzja będzie dość nietypowa. Pierwszy raz oceniając polonizację nie będę jechał po ekipie, która przygotowała polską wersję, jeno twórcach, którzy wypuścili w świat tak niedopracowany produkt.

Nim jednak zacznę pomstować pod adresem samej gry, skupmy się na tym, co nas w tej chwili najbardziej interesuje, czyli jakości polonizacji (kinowej). Tutaj większych zarzutów mieć nie można. Jasne, że dialogi są sztańcowe i do bólu idiotyczne, ale to przecież wina ludzi, którzy te drętwe kwestie układali w oryginalne. Samo tłumaczenie jest w miarę poprawne, poważniejszych byków nie udało mi się znaleźć (2 czy 3 literówek nie liczę). W instrukcji pojawiło się kilka małych zgrzytów, ale to też same drobniaki. Ot, na przykład tu wstawiono niepotrzebną kropkę, gdzie indziej znów jej zabrakło, w jeszcze innym miejscu pojawiła się zbędna spacja. Ponadto w wyrazie „opcji” połknięto „i”, a w dopełniaczu imienia Claus zapomniano o „i”.

Skoro więc generalnie mucha nie siada, dlaczego tylko 7? Bo wbrew pozorom nie oceniamy jedynie pracy ekipy polonizacyjnej, ale i jakość wydania, jak również wszystko, co z tym związane. UberSoldier jest zaś niedopracowany technicznie i przypomina bardziej wczesną betę niż pełnowartościowy produkt finalny. W pewnych miejscach na części maszyn animacja leciała na tęg na szyję (potrafiła spaść do 2-3 klatek na sekundę), oczywiście bez względu na ustawienia. Dla porządku dodam, że wymagania zalecane spełnione zostały z nawiązką. Zresztą wystarczy zajrzeć na oficjalne forum gry, by zobaczyć, że takie problemy są częste. Jakby tego było mało, kaszał się dźwięk, a więc przez większość gry nie mogłem katować się słuchaniem najbardziej drętowych lektorów świata (może to i dobrze?).

Zdaję sobie sprawę, że powyższe problemy nie są winą naszego wydawcy – choć wymagania sprzętowe mógł podać adekwatne. Wszak 60 złotych piechotę nie chodzi i za te pieniądze chciałoby się mieć pewność, że gra nie będzie się sypała jak domek z kart. [CDA]

PODSUMOWANIE

polonizacja przyzwoita

- ale sama gra działała równie dziarsko jak wczesna beta
- drobne babole w instrukcji

OCENA GRY: 8

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
CENA: 159,90 ZŁ
WWW.POLSKA.EA.COM/GAMES/8081

WIN XP
PROCESSOR: 1,6 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | CZARNO-BIAŁY ARIAL

WŁADCA PIERŚCIENI: BITWA O ŚRÓDZIEMIE II

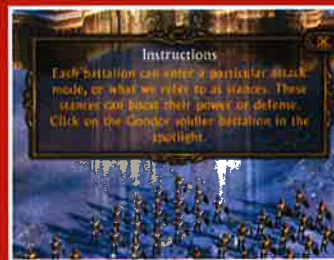
Po kilkumiesięcznej przerwie powracamy na pierwszy front Wojny o Śródziemie. Tym razem po to, by dowiedzieć się, jak ludzie za chodu, elfy, krasnoludy, Isengard, Mordor i gobliny radzą sobie w polskiej wersji Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II.

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II

– bo pod takim tytułem i z takim logo ukazała się u nas – wydana została w kinowej wersji językowej.

Niestety, już na starcie czeka nas niemiły zgrzyt – gra na DVD to wersja 1.0, podczas gdy dostępna jest już 1.3, a użycie funkcji automatycznej aktualizacji skutkuje znalezieniem uzupełnienia.

PORÓWNANIE WERSJI



ale zaraz po tym wyświetleniu błędu: „nie znaleziono pliku”. Ten znaleźć można naturalnie na polskiej stronie Electronic Arts.

Czas niezbędny na ściągnięcie i zainstalowanie łaski przeznaczyć można na przewertowanie 70-stronicowej, ale niestety czarno-białej instrukcji. Ta w kompleksowy, ale – co równie ważne – przystępny sposób wprowadza w prawał kolejnych trybów gry. Użyta nomenklatura pochodzi z klasycznego tłumaczenia Marii Skibniewskiej, zachowana jednak została forma elfy i krasnoludy zamiast proponowanej przez część językoznawców „elfowie” i „krasnoludowie” czy Smoczy Język zamiast Gadzi Język. Nie jest też wolna od błędów formalnych – pojawiają się frazy typu „wymagane jest numenoryjskie kamieniarstwo jest wymagane” czy „dwóch uruków niesie przystawia tę drabinę” oraz drobne błędy w składzie.

Największy mankament estetyczny jednak czeka nas dopiero w samej grze, w której klimatyczną czcionkę zastąpił klasyczny wąski Arial. Zdaję sobie sprawę, że polski nie należy do języków zwężonych i lapidarnych i część fraz mogła się nie zmieścić w wyznaczonych ramkach. Z drugiej strony, teksty i tak są przecież przewijane... Nie może się też wreszcie podobać cena gry, ustalona na... 160 złotych. Jak na dzisiejsze czasy – to zdecydowanie za drogo. [CDA]

PODSUMOWANIE

dobrze, kinowe spolszczenie

- czarno-biała instrukcja
- czcionka
- cena

OCENA GRY: 8+

PRODUCENT: CANOPY GAMES
DYSTRYBUTOR: BRAUN MEDIA SERVICES

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

WWW.TRICKEDNTUNED.COM

EUGENIUSZ SIEKIERA | KASZANA DLA WYJĄTKOWO CIERPLIWYCH

West Coast Streets TRICKED N' TUNED

Znużony klikam ikonę Tricked n' Tuned. Znowu to samo, myślę sobie. Przekłętę samochodówki. W tym pozornie wąskim zbiorze, jakim są gry wyścigowe, widziałem już chyba wszystkie możliwe porażki.

komplikować graczom życie takimi duperelami. Wszak proste jest piękne. W wyborze fury musimy się kierować wyłącznie estetyką wyglądu (ech, żeby jeszcze chociaż jakoś się te auta prezentowały).

Opcje tuningu to kolejny dramat. Pół biedy, że są bardzo wybiezione. Gorzej z tym, że kolejne upgrade'y nie mają wyraźnego wpływu na zachowanie pojazdu (oczywiście nie licząc tego, że samochód szybciej jedzie). Oprócz tuningu mechanicznego, mamy też możliwość zmiany wyglądu wozu. Jedną z bardziej idiotycznych opcji jest tu system kamer. To nic innego jak zmiana widoku (zza samochodu, z przedniego zderzaka etc.), a więc opcją dostępną właściwie w każdej grze samochodowej. Tyle że tutaj, by ów widok zmienić, trzeba go najpierw... wykupić! Tak samo jak neony czy felgi. A kosztuje to tyle, co nowe zawieszenie czy nitro. Czyli sporo.

Oczywiście przymusu nie ma, ale w widoku domyślnym kamera cały czas jest przyczepiona do tylnego zderzaka, w efekcie czego samochód zasłania nam pół ekranu i granie w takim ustawieniu to prawdziwa droga przez mękę.

Model jazdy też jest, ma się rozumieć, tragiczny. Albo nasze wózki mają magiczne opony, albo po prostu zawody rozgrywają się na planecie o znacznie silniejszej grawitacji niż na Ziemi. Samochody wręcz kleją się do nawierzchni. W takiej sytuacji jakkolwiek frajdę z wyścigów, które zaliczamy z palcem w nosie, szlag trafia.

...do samiuteńkiego końca

Tryby gry także nie zachwycają. Poza klasycznymi wyścigami na nieprzyzwoicie krótkich dystansach mamy też Stunt – rzecz wymyśloną chyba na siłę i dokumentnie skopaną, jeśli idzie o realizację. Generalnie wygląda to tak, że robimy się po jakimś placu budowy. Dostajemy punkty za rozmaite cudo i akrobacje. Jako że fizyka woła o pomstę do nieba, a na dodatek jakiś skończony baran narzucił skrajnie wysrubowane limity czasowe – zaliczanie tych etapów to istna katanga.

Pół biedy jeszcze, kiedy mam na talerzu tak bezgranicznie marną nędzę jak niesławny Super Stunt Spectacular. Bo co prawda frajdy z testowania tego szajsu nie ma żadnej, ale zawsze przynajmniej pozostaje zdrowy śmiech. Recenzowana dziś gra śmieszna niestety nie jest. **Mamy tu do czynienia z podręcznikową wręcz chałturą**, która wespół z brakiem funduszy i umiejętnością zaowocowała zwyczajnym, klasycznym i oczywiście żenująco nieudolnym klonem N4S: Underground.

Widać gołym okiem, na czym się panowie z Canopy Games wzorowali, widać też, jak bardzo im to wzornictwo wyszło bokiem. W zasadzie nie ma tu elementu, za który należałoby twórców choć w minimalnym stopniu pochwalić.

Żalostnie od samego początku...

Pierwszą porażką są samochody. Nie pokuszono się nawet o nazwanie tych wyciosanych w kamieniu brylowatych kłoców. Bo po co? Nie znajdziemy też jakiegokolwiek specyfikacji (osiągi, pojemność etc.). Po diabła

YOU WON!

Król szos podmiejskich.

Jakby tego było mało, TnT to chyba najbardziej niestabilna gra, jaką miałem nieprzyjemność testować. Wysypuje się do systemu średnio raz na pięć minut i możecie uznać się za prawdziwych szczęściarzy, jeśli uda wam się ukończyć 2 wyścigi pod rząd bez wykrzaczenia się programem. Doprawdy, ubaw po same pachy.

Prawdziwym wyzwaniem nie jest tutaj sztuczna inteligencja przeciwników (bo oczywiście ścigamy się z debilami), tylko nasza cierpliwość. Ta, jak wiadomo, też ma swoje granice i po dziesiątym z kolei wywaleniu na pulpit ciężka cholera trafi nawet tybetańskiego mnicha w stanie nirwany.

Możecie już sobie dośpiewać, jak biednie prezentują się poszczególne trasy i ogólnie oprawa audiowizualna. Choć jestem przekonany, że minimaliści tudzież zwolennicy brzydoty będą zachwyceni.

Jak widać, panom z Canopy Games udało się spieprzyć dokumentnie wszystko. Owszem, grać w to można (wszak jak się chce, to wszystko można), tylko pozostaje fundamentalne pytanie – po co? Przyjemności w tym żadnej, zaręczam. [CDA]

Mamy tu do czynienia z podręcznikową wręcz chałturą!

OCENA
1

PODSUMOWANIE

• lepsze od Super Stunt Spectacular ;)

- niestabilna
- tragiczna oprawa
- tragiczne tory
- tragiczne tryby
- zerowa grywalność

PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
ROK PREMIERY: 1999

JOACHIM "CHIMAIRA" SNOCH | RPG? FPS? HORROR? TEŻ...

SYSTEM SHOCK 2

Opisywanie gry System Shock 2 wiąże się z niemałymi trudnościami. Był to tytuł jak na swoje czasy innowacyjny, skomplikowany fabularnie, a przy tym recenzowany już na tyle różnych sposobów, że trudno uchwycić go z jakiegokolwiek innej strony.



Pierwsza część gry nie była zbyt popularna, ale ile osób miało w 1994 wypasione PC? Zatem aby druga odsłona SS została zaważona, Looking Glass Studios postarało się o odpowiednią oprawę graficzną (engine z Thiefa), muzyczną, jak też zupełnie nową fabułę, wszelako jednak tu i tam nawiązującą do pomysłów z poprzedniej części.

Znów zaczęliśmy sami – tym razem jako bezimienny żołnierz oddelegowany do statku Von Braun, przebudzony z kriogenicznego snu w tym miejscu wszechświata, gdzie na noc rolują przestrzeń i gaszą gwiazdy.

Intruder... Why do you persist in your loneliness?

Podczas rozgrywki gracz teoretycznie nie był sam – towarzyszył mu wciąż głos Dr Polito, dziwne emanacje, które roboczo nazwano duchami, dziesiątki logów innych załogantów Von Brauna, wreszcie pewna kobieta – Delacroix, za którą zawsze pozostawał o kilka kroków z tyłu. Ale to tylko głosy, ślady, zapiski przeszłości. Nie wiem jak, ale udało się klimat **totalnej alienacji osiągnąć autorem znakomicie.**

Mimo (a może właśnie dlatego?) odczytywania coraz to nowszych, a czasem zarazem starszych informacji, gracz czuł się **coraz bardziej wyobcowany**, zwłaszcza gdy w pewnym momencie przekonał się, że ten przyjacielski głos, który kierował nim przez sporą część rozgrywki, tak naprawdę należy do kogoś zupełnie innego, niż sądził.

Sama struktura fabularna nie była podana na tacy, o nie. Właśnie poprzez szukanie zapisków dawno już umarłych ludzi odkrywaliśmy powoli tajemnicę, jaka kryła się za wymordowaniem prawie całej załogi Von Brauna i Rickenbackera. Szliśmy naprzód, jednocześnie coraz bardziej zagłębiając się w przeszłość; informacje były podawane stopniowo, deli-

katnie, jakby obok tego wszystkiego – naszej wędrówki, wędrówki samotnika, zaledwie pionka pośród ścierających się dwóch potężnych sił – ciała i metalu.

Na osobny akapit zasługują właśnie dwie istoty, para śmiertelnych antagonistów, pośród których przyszło nam w grze egzystować, a którzy stanowią podwaliny całej atmosfery w grze, Shodan i The Many. Matka i jej dzieci. Esencja metalu i nie mniejsza doskonałość ciała. The Many – twór Shodan, który obrócił się przeciwko niej, pojawiający się czasem w naszych projekcjach jako niesamowicie psychodeliczny głos, przebija się czasem przez rzeczywistość, wciąga w swój oniryczny świat i walczy o lepsze z szeptem Shodan, nakłaniającym nas do zniszczenia The Many.

Do tego dodajmy **genialnie wręcz zaprojektowanych przeciwników**, z ich własnymi historiami (tak jak np. siostra Bloome, cyborg – kreacja szaleńca). A widok załoganta Von Brauna, który opleciony jest przez dziwiny, glistowaty twór wychodzący z głowy – zapewniam – będzie się wam snić po nocach przez wiele tygodni. Dostajemy zatem wręcz piorunującą mieszankę i nie będzie górnolotnym stwierdzenie, że **SS2 zapisał się złotymi zerami i jedynkami w historii gier komputerowych, a horroru w szczególności.**

Glory to the flesh. Glory to the mass

Tak na dobrą sprawę klasyfikowanie System Shocka 2 jako FPS-a z elementami RPG jest zwykłym niedopatrzaniem bądź po prostu ignorancją. **SS 2 to RPG zrealizowany w konwencji FPS** – poza pierwszoosobowym widokiem nie uświadczymy tu klasycznych rzeźni rodem z Quake'a, Doom'a czy

Serious Sama. Many natomiast **świetnie skonstruowaną mechanikę rozwoju postaci** poprzez przyznawanie specjalnych modułów rozwijających zdolności, masę przeróżnych przedmiotów, w tym fenomenalny odpowiednik Gameboya z wbudowanymi minigierkami (można odblokować wszystkie używając na nim... ICE Pick – przyrządu hakierskiego). Dalej **rozbudowaną i skomplikowaną fabułę**, wyraziste postacie oraz specyficzny sposób prowadzenia narracji. Gra – co może być także ostatnią i najważniejszą dla czytelnika rekomendacją – dostała w CDA 10/10. I nie było w tym przesady, wierzcie mi.

PS Śródtytuły pochodzą z gry i są wypowiedziane przez The Many. [CDA]

FILM REŻYSERA
„TROJ” I „GNIEWU OCEANU”

UNPLUGGED | TROJA | KARCIANKA

PRODUCENT: KRAKOWSKA GRUPA KREATYWNA/KUZNIA GIER
DYSTRYBUTOR: REPLIKATOR
CENA: 50 ZŁ
HTTP://KGK.STREFA.PL

LICZBA GRACZY: 2-4
ZASADY: ŁATWE

OUTSIDER | DEATHMATCH W GRECKIM WYDANIU

TROJA

Tęm tej karcianki, jak mogliście się zapewne domyślić, jest Wojna Trojańska, w której gracze wcielają się w postacie Achajów – między innymi Achillesa, Agamemnona czy Odyseusza.

Cała tematyka jest potraktowana w luźny – homerycki, chciałoby się rzec – sposób, w którym fakty połączono z mitologią. Mamy tu więc do czynienia zarówno z ludzkimi herosami, jak i magicznymi bestiami czy też szefostwem z Olimpu. Tyle że Homer zrobił to dużo lepiej... ale może właśnie dlatego jest wiecznie żywy w naszej pamięci. Tej grze takiej sławy nie wróżę – co jednak nie znaczy, że jest zła.

Karcianka niekolekcyjerska

Karcianka? Tak – Troja jest grą karcianą, jednak nie jest ona tym, co przeważnie się pojmuje pod tym terminem – nie jest kolekcyjerska. Oznacza to, że po zakupieniu jednego zestawu nie musimy wydawać fortuny na dodatki, które sprawiają, że staniemy się najlepsi – w Troi wszyscy gracze korzystają z jednej talii i sprawdza się to znakomicie.

Jak nietrudno się domyślić, w grze chodzi o chwałę. Każdy z herosów, który będzie reprezentować poszczególne gracze, dostaje na wstępie dwanaście punktów, a celem gry jest zdobycie sławy poprzez zwycięstwa w bitwach i potyczkach. Punkty oczywiście można stracić i dzieje się to – rzecz jasna – w momencie naszych porażek.

(T)oporność

Zasady gry są w miarę proste i ogólnie polegają na dołączaniu do własnych postaci oddziałów i przedmiotów, które mają nas wesprzeć przy walce z innymi graczami. Na naszych „sprzymierzeńców” wysłać możemy również oddziały obrońców Troi i ich lokalnych herosów (Hektor da radę). Za wszystkie powyższe elementy płacić będziemy jednak punktami chwały, które przecież potrzebne są nam do ostatecznego zwycięstwa, tak więc trzeba rozważnie prowadzić grę i jak w życiu kombinować, czy warto dzielić się z chwałą innymi.

Pięta Achillesa

Troja, mimo że ogólnie jest przemyślaną grą, ma irytujący babał. W momencie kiedy liczba punktów chwały gracza spadnie poniżej mniej więcej pięciu – i nie jest on w stanie pokonać przeciętnego przeciwnika – staje się łatwym łupem dla innych. Odbicie się od dna w takich sytuacjach jest dość trudne i prędzej skończymy jako mięso armatnie (mieczone?), niż uda nam się coś sensownego zrobić. (Chyba że mamy wspaniałomyślnych współgraczy.)

W całym zamieszaniu możemy prosić bogów o pomoc (przy czym każdy z bohaterów ma innego patrona – Here, Atenę czy też Aresa, choć ten ostatni powinien, wg przyjętych założeń, wspierać obrońców Troi!), co czasem może całkowicie zmienić obrót sprawy.

Na Olimpie tego pojąć nie mogą

Gra nie jest skomplikowana, ale liczba kart daje nam wystarczającą liczbę kombinacji, by sprawić, że rozgrywka się nie znudzi przez długi wieczór. Osobiście do gry polecam udział czterech graczy. Instrukcja jest dość (t)opornie napisana – przebieg gry jest na przykład podany na samym jej końcu, co sprawia, że wszystko wcześniej podczas pierwszego czytania wydaje się czarną magią.

Jest OK

Oprawa graficzna jest w porządku. Dobór kolorów czasami drażnił moje oczy, ale ogólnie w większości miroczny klimat bijący z ilustracji przypadł mi do gustu. Szkoda, że druk jest nieco za ciemny i ilustracje przez to tracą na wyrazistości.

Troja wydana jest w małym pudełku, przez co bez problemu można ją wszędzie ze sobą zabrać nie taszcząc dużego pakunku. Sprawi się znakomicie jako rozrywka na krótkie posiedzenie, jak i na cały deszczowy dzień. Spędziłem przy grze miłe chwile i zapewne jeszcze je powtórzę, więc serdecznie polecam. [CBA]

OCENA **8**

PODSUMOWANIE

- + znakomita rozrywka przy czterech graczach
- + dobre ilustracje
- + ciekawa, mroczna konwencja
- + sporo kombinacji kart
- za ciemne ilustracje
- średnio napisana instrukcja
- osłabiony gracz w rozwinętej grze ma zbyt ciężko

FILM WOLFGANGA PETERSENA

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

AN ASSOCIATION WITH VIRTUAL STUDIOS A RADIANT PRODUCTION/NEXT ENTERTAINMENT/IRVIN ALLEN PRODUCTIONS/

SYNTHESIS ENTERTAINMENT PRODUCTION KURT RUSSELL JOSH LUCAS AND RICHARD DREYFUSS "POSEJDON"

JACINDA BARRETT EMMY ROSSUM MIKE VOGEL MIA MAESTRO JIMMY BENNETT AND ANDRE BRAUGHER

MUSIC BY KLAUS BADALT EXECUTIVE PRODUCERS KEVIN BURNS JON JASHNI SHEILA ALLEN BENJAMIN WAJSBREN

PRODUCED BY WOLFGANG PETERSEN DUNCAN HENDERSON MIKE FLEISS AKIVA GOLDSMAN

BASED ON THE NOVEL BY PAUL GALLICO SCREENPLAY BY MARK PROTOSEWICH DIRECTED BY WOLFGANG PETERSEN

www.posejdon-film.pl

telewizja

VIVA!

W KINACH OD 2 CZERWCA

onet.pl

Radio ZET

WARNER BROS.

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Dobra gra nie musi zajmować 4 Gb...

Każdą freeware współtworzony jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

Jeśli znacie coś wartego opisanie tutaj, nadsyłajcie propozycje pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

SIUP

Prosty pomysł przerodził się w prostą grę. Jest to zręcznościówka napisana przez naszego czytelnika – Michała Moskała.



Zasady są łatwe. Trzydziestopiolowa plansza przedzielona w połowie rzeczką to teren rozgrywki. Jedną z części zajmuje nasz bohater; drugą – stworek przypominający ziemniaka, który szybko przemieszcza się po przyległych polach. My musimy ustawić tylko naszą postać tak, aby zajmowała dokładnie taki sam kwadracik na dole jak „ziemniak” na górze. Potem przyciskamy spację i cel wykonuje „siup!” – czyli przewraca się, a my dostajemy punkty.

Trzy życia nie wystarczają na długo. Co chwila na naszej połowie planszy pojawiają się kolce, a z wody wynurza się wąż plujący zabójczym jadem. Dodatkowo nie można na jednym polu stać więcej niż 3 sekundy, co jeszcze bardziej dynamizuje grę.

Niestety Siup dość szybko się nudzi, w końcu ileż można łaźić za kartoflem? Do tego ani grafika ani muzyka nie są jej atutami...

Jednak żeby zobaczyć i pograć przynajmniej 30 minut – tego gra jest warta: <http://cdaction.pl/?x=124>

STARGATE ADVENTURES

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games
(www.victorygames.com.pl).

Autorem jest Mateusz 'Eugen' Bartkowski



Pewnie oglądaliście film o eksploracji wszechświata za pomocą tajemniczych Gwiezdnych Wrót. Podał wam się? No to koniecznie zagrajcie w darmową przygodówkę w realiach serialu z bohaterami ekipy SG-1 w roli głównej.

Gracz, po wcieleniu się w postać generała O'Neill, musi po raz kolejny powstrzymać Anubisa. Miejsmem akcji jest podziemna baza na Ziemi i egzotyczne planety, na których trzeba będzie rozwiązać kilka łamigłówek. Z pomocą pospieszą nie tylko pozostali członkowie drużyny – Sam, Daniel i Teal'c, ale także inne postacie doskonale znane z serialu, jak np. mentor tego ostatniego – Bra'Tac.

Grafika plasuje się powyżej przeciętnej. Oprawa dźwiękowa, chociaż pozbawiona lektora, zawiera wszelkie niezbędne odgłosy, takie jak kroki czy otwieranie drzwi. Do zalet należy również proste sterowanie (lewy przycisk – używanie przedmiotów i ruch, prawy – oglądanie).

Stargate Adventure to pozycja obowiązkowa dla fanów serialu:
<http://cdaction.pl/?x=127>

BLOCKS 2001

Autorem recenzji jest czytelnik:
Hawk



Podczas kierowania poczynaniami sympatycznego bohatera przemierzamy różnorodne etapy w poszukiwaniu diamentów. W dużym skrócie tak właśnie można opisać Blocks 2001 – bardzo dobrą, trójwymiarową platformówkę.

Przed nami postawiono jedynie siedem etapów. Na półkach, z pozoru niedostępnych, znajdują się poszukiwane przez nas kryształy. Aby się do nich dostać, trzeba wykorzystywać dwie umiejętności postaci – skok oraz możliwość pchania zielonych bloków. To pomoże nam dostać się w potrzebne miejsce. Jednak często platformy są bardzo wąskie, nie brak też „utrudniaczy”.

Plansze są kolorowe, różnorodne i starannie wykonane. Bez przerwy słychać miłą dla ucha muzykę. Szkoda jednak, że nie istnieje opcja jej wyłączenia, gdyż po kilku nieudanych skokach zaczyna irytować. Grę polecić można każdemu fanowi platformówek: <http://cdaction.pl/?x=125>

VIVID CONCEPTIONS



Jest to freeware o mrówkach. Dokładnie takich, które spotykamy w życiu. Problem jest tylko taki, że dla naszego bohatera mrówki te są rozmiarów tygrysa syberyjskiego. A trzeba wam wiedzieć, że taki tygrys to cholernie groźna bestia. Vivid Conceptions to połączenie platformówki z grą logiczną.

Ostatni Bantam na Ziemi to właśnie my. Pod tą dziwną nazwą kryje się stworek, który ma trzy metody oddziaływania na

swoich mrówczych nieprzyjaciół. Może stworzyć wokół siebie zabójczą tarczę, przesuwając niektóre przedmioty mocą telekinezy oraz... rozmnazać się (nowy Bantam jest znacznie mniejszy i nie przeskoczy dużych przeszkód, za to może je wysadzić w powietrze).

Każdy z poziomów zaliczamy, gdy dostaniemy się do żółtej flagi symbolizującej metę. Polecam tę grę każdemu, kto podczas zabawy lubi wykazać się nie tylko zręcznymi palcami, ale i sprawnym umysłem:

<http://cdaction.pl/?x=126>



KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Ludzie, za darmo gry rozdają! A właściwie to nie gry, a grę, ale i tak zawsze to dobra nowina, tym bardziej że tytuł jest przedni. Co poza tym? Ciekawy FPS, klon River Raida, a także coś w temacie mistrzostw świata... Szkoda tylko, że takiej jakości. Na pocieszenie podajemy też inne, lepsze gry w tej tematyce.

Gry były testowane na telefonach
NOKIA 3230, 6820, NGage

Jazda obowiązkowa: wchodźcie na stronę www.kmg.cdaction.pl, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl – każdy ma szansę pojawić się w tym dziale. Aby ściągnąć gry, kody wysyłajcie pod numery podane na belce obok recenzji. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (zależną od cennika operatora). Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.



Autor: lukasz 'luc_as' Jeszke

FreeFlight v. 1.0.1

Zazwyczaj nie spodziewamy się wiele po darmowej grze, jednak do FreeFlight można podejść bez taryfy ulgowej. Gra jest zdecydowanie wysokich lotów, tak zresztą jak jej tematyka. Za sterami popularnych samolotów (Cessna C172, Pitts S2 Special, drugowojenny P-51 Mustang oraz F-16 Falcon) będziecie mogli się nauczyć podstaw sterowania. Jeżeli myślicie teraz o dynamicznej walce w powietrzu, rozczaruję was. FreeFlight to komórkowy brat Flight Simulatora. Pozostaje podziwianie widoków i koncentracja na przyrządach. Niech nikogo to nie zrazi, gdyż oprawa graficzna jest jedną z najładniejszych, jakie widziałem na komórce, w dodatku w trójwymiarze. Także sterowanie nie należy do specjalnie skomplikowanych. Przed samodzielnym lotem można wziąć udział w kilku lekcjach latania zaimplementowanych w programie. Niestety brakuje jakichkolwiek misji. Kolejne niedociągnięcie to właściwie brak dźwięków i muzyki. Szczerze polecam, ale uważajcie na siebie – latajcie nisko i powoli.

GATUNEK: SYMULATOR
CENA: 0 ZŁ
OCENA: 5-

Aby ściągnąć grę, wejdź na stronę www.getjar.com/products/2229/FreeFlight, skąd możesz pobrać pliki .jar i .jad na komputer i potem przegrać do telefonu lub z komórki na WAP. Getjar.com, tu wybierz -> Quick Download -> enter Quick Download Code i wpisz 2713.

KOMÓRKI: SIEMENS C75, MOTOROLA V975/V980/V1050/C975/C980/E1000/E1070/V1050/E680/E680I, A768, E1000, E1070, E680, RAZR V3X, SAMSUNG SGH-Z130, E530, E720, SGH D410, SGH E730, SGH X700, SGH Z140, SGH Z500, SPH A920, NOKIA 6680/6680I ORAZ 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, N70

Autor: Gregorius



Delta Bomber

Nie ulega wątpliwości, że najnowsze komórki dawno już zostawiły w tyle porciwe Commodorki. Nie dziwią zatem próby upychania w naszych kieszeniach hitów z tej platformy. Omawiany tu Delta Bomber jest jedną z takich gier – kropka w kropkę przypomina leciwą, acz legendarną River Raid. Latamy zatem nad rzeką, rozpruwamy wraże samoloty, statki oraz pilnujemy wskaźników amunicji i paliwa. Niestety pod względem grywalności remake nieco odstaje od oryginału. Przede wszystkim kuleje oprawa audio: nijak nie da się wyłączyć dźwięku! Nawet po zamieszczeniu w opcjach i przy całkowicie wyciszonym telefonie program ciągle wydaje marne pobzykiwania. Zastrzeżenia budzić może również prędkość rozgrywki – gra jest trochę za wolna. Ale mimo wszystko warto na nią rzucić okiem. Nie każdy przecież miał Commodore'a, a nie znać River Raida to wstyd dla prawdziwego gracza.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 3

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.040740 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS C55, C65, CX65, MC60, S55, SL55; MOTOROLA V300, V400, V500, V600, V220; SONY ERICSSON T610, T630, K500, K700, Z1010; SAMSUNG C100, E700, X100

Autor: Gregorius



Infernal Gate

Uciekać z piekła za pomocą komórki? Nie takie rzeczy się robiło! Drewniany kolek w dłoń i do dzieła! Tym bardziej że omawiany tu tytuł to powrót do korzeni percekowego grania – z niemal taką samą dawką adrenaliny i radochy. Infernal Gate, jako przycięta na komórkę wariacja Wolfensteina, spłuje się wyśmienicie. Ciasne labirynty i piekielne stwory potrafią zbudować klimat, szczególnie gdy gra się na wyższym poziomie trudności. Arsenal, jakim traktujemy niemiluchów, prezentuje się dość przyzwoicie: wspomniany wyżej zastrzony kawał drewna, kusza oraz shotgun na pewno namieszą w szeregach przeciwników. Wędrówka po dwudziestu pięciu poziomach piekła sprawiła mi nielichą przyjemność. Było trochę strzelania, zbierania kluczy, czasem ucieczka. Drobnym minusem należy się za nieco niewygodne sterowanie. Ale w końcu to tylko gra na komórkę... :)

GATUNEK: FPS
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 5-

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.040741 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SONY ERICSSON K700, Z1010

Autor: Gregorius



PubFootball

Gdyby ta gra pojawiła się bezpośrednio przed mistrzostwami, jej twórców należałoby oskarżyć o koniunkturalizm i za karę zmusić do grania w polskiej reprezentacji. PubFootball jednak powstał nieco wcześniej, ale nie zmienia to faktu, że jest grą słabą. Już pierwsze wrażenie jest niezbyt ciekawe: zarówno menu, jak i plansze początkowe przypominają kiepskie gry z czasów, gdy na topie była telewizyjna konsola Pegasus. Cóż, grafika mogłaby się podobać, o ile gustuje się w rysowanych w Paintcie obrazkach. Największą jednak wadą gry jest sama rozgrywka. Piłkarze biegają bez ładu i składu, podania to dla nich taka sama abstrakcja jak większość elementarnych zasad piłki nożnej. Tytuł wskazywałby, że gra nawiązuje do barowych piłkarzyków. Nie dajcie się zwieść! Tamte sprawiają o wiele większą radochę.

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 1+

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.038838 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTOROLA V300, V500, V600

TO NIE JEDYNA GRA O PIŁCĘ NOŻNĄ W KMG. POZA NIĄ DOSTĘPNE SĄ MIĘDZY INNYMI: Real Soccer 2005: cena: 10,98 zł – aby ją ściągnąć, wyślij SMS o treści AA99.039513 pod numer 7965
Pro Goal: cena: 6,10 zł – aby ją ściągnąć, wyślij SMS o treści AA99.043332 pod numer 7570
Foos Ball: cena: 3,66 zł – aby ją ściągnąć, wyślij SMS o treści AA99.036568 pod numer 7365

Więcej znajdziesz na www.kmg.cdaction.pl!

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650 i inne

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.orange.pl).

Targi E3 mogły zawieść PC-towców, posiadacze konsol jednak nie mieli aż tylu powodów do narzekań. Działo się sporo – pokazano Wii, sporo nowych gier na Xboxa 360, Sony zdradziło przewidywaną cenę PlayStation 3. Szkoda tylko, że nie wszystkie z tych wieści były dobre...



• **Prosto** z E3 – Sony ogłosiło cenę PlayStation 3. Wysoką... W Stanach kosztować ma 499 lub 599 dolarów (w zależności od wersji z dyskiem twardym 20 GB i 60 GB), w Europie... 425 funtów. Ile w Polsce? Tego jeszcze nie wiemy, natomiast niemal na 100% na początku dostępna będzie u nas tylko wersja z większym dyskiem twardym – w pierwszych miesiącach sprzęt i tak kupią fanatycy, dla których różnica w cenie nie będzie grała roli. Gorzej wygląda sprawa z grami – trudno powiedzieć, ile tytułów uda się ukończyć do listopada, kiedy konsola trafi na rynek (Sony obiecuje ok. piętnastu).

• **Microsoft** wprowadza usługę Live Anywhere – rozwinięcie idei systemu Live znanego z Xboxów. Ma on pozwolić na udział w społeczności graczy, niezależnie od urządzenia wykorzystywanego do połączenia się z nią – wcześniej Live był dostępny tylko posiadaczom konsol Microsoftu, teraz będą mogli z niego korzystać także PC-towcy albo użytkownicy komórek lub palmtopów. Pojawia się również gry – wydawane równolegle na Xboxa i PC – w których będą mogli ze sobą rywalizować gracze z obu platform.



Warto zagrać

Tourist Trophy

Najlepsza

samochodówka? ToCA Race Driver? Colin McRae Rally? Rallispport Challenge? Może, jeśli masz PC. Jeżeli jednak jeździsz na PlayStation, na pewno odpowiesz Gran Turismo. Ta gra studia Polyphony Digital stała się synonimem maksymalnie realistycznego symulatora jazdy, i dziś, po czterech częściach serii, otoczona jest prawdziwym kultem. To dlatego premiera Tourist Trophy jest takim wydarzeniem – ekipa z Cyfrowej Polfonii wykorzystała engine Gran Turismo, by przygotować grę o jeździe motocyklem.

O jeździe, a nie o wyścigach, bo – podobnie zresztą jak w Gran Turismo – model jazdy koncentruje się na jak najwierniejszym oddaniu warunków jazdy, natomiast AI kierowców jest rozwinięte tylko na tyle, bo byli oni w stanie doprowadzić swoje motocykle do mety bez większych błędów. Gra się więc głównie po to, by wykręcać jak najlepsze



Real Driving Simulator – tym razem na dwóch kółkach

czasy na dostępnych trasach, a nie po to, by w pojedynkach na szosie wygrywać z komputerem. Jeśli już narzekamy – fani wcześniejszych gier Polyphony Digital mogą czuć się zawiedzeni, że część z ponad 30 torów to lokacje przeniesione bez większych zmian z Gran Turismo. Choć będą

też tacy, którzy docenią możliwość przejechania się po „starych śmieciach” zupełnie innym pojazdem.

A te są największą zaletą gry. Tourist Trophy oferuje łącznie aż 120 motocykli – od lekkich sportowych japończyków po ciężkie maszyny o pojemności 1000 cc. Każdą z nich prowadzi się wyczuwalnie inaczej, te różnice udało się uchwycić Polyphony Digital w doskonały sposób. Frajdę z motocykli zwiększa też struktura gry – jej główny tryb składa się z szeregu wyścigów i wyzwań, w których zdobywa się nowe maszyny. Satysfakcja ze zwycięstwa jest większa, kiedy dostaje się za nie wirtualne dwukółkowe cacko – wszystkie „bajki” są bardzo szczegółowe, przypominają precyzyjne miniaturki. Jeśli tylko nie boisz się wysokiego poziomu trudności i realizmu – w Tourist Trophy możesz inwestować w ciemno.



Inne nowości

Producent: Sports Interactive		Arsenal		Chelsea			
Dystrybutor: CD Projekt							
Platforma: PSP							
Cena: 199 zł							
1	A. Cole	95	8	1	P. Cech	95	8
2	S. Campbell	81	7	2	Paulo Ferreira	80	8
3	Edu	85	7	3	W. Bridge	81	7
4	R. Pires (57)	85	7	4	W. Gallas	84	6
5	P. Vieira (c)	83	7	5	Ricardo Carvalho (67)	77	7
6	T. Henry	77	9	6	C. Makelélé	78	9
7	K. Touré	86	5	7	A. Robben	77	7
8	R. van Persie (57)	82	6	8	F. Lampard	75	10
9	D. Duff	79	8	9	D. Droghda	60	6
10	M. Kezman	82	6	10	M. Kezman	78	5
11		79	7	11	D. Duff	70	8
12				12			

Arjen Robben goes to the byline

Select

Dec. Speed

Inc. Speed

Football Manager Handheld

Przenośna wersja Football Managera. Wcłaga jak diabli, choć mecze zrealizowano tu tak jak w najstarszych Championship Managerach – w całości przedstawione są w postaci wypowiedzi komentatorów sportowych.

Producent: Capcom
Dystrybutor: Capcom
Platforma: PSP
Cena: 199 zł



Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

Bijatyka z postaciami z serii zwiariowanych platformówek Viewtiful Joe – bardzo dynamiczna i bardzo kolorowa. Raczej dla młodszych PSP-kowców – jeśli masz więcej niż 20 lat, chaos na ekranie przekroczy twoje możliwości percepcji.

Chcemy to na PC!

Singstar: Rocks!

London Studios/Sony Polska

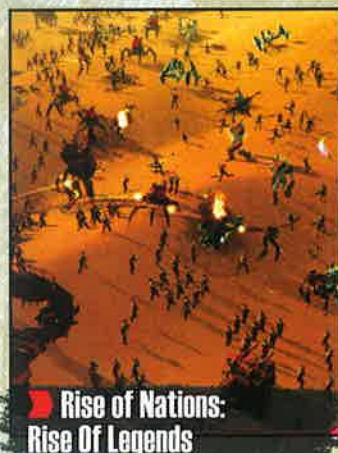
Karaoke na konsole – gry z serii Singstar (wyszły już cztery) sprzedawane są z mikrofonami, a polegają na tym, by wyśpiewywać słowa do najpopularniejszych piosenek popowych, rockowych itd. Singstary naprawdę potrafią rozkręcić imprezę – dlatego chcielibyśmy coś podobnego na PC. Tylko czy przy komputerze zabawa w Dżordżiusa Majkiela rzeczywiście będzie równie dobra?

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

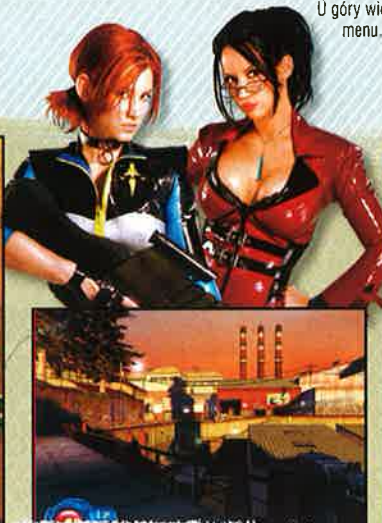
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁASCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co otwiera otwarcie menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

Typ docelowy:	Aplikacja
Lokalizacja docelowa:	calobot
Obiekt docelowy:	Własność/Obiekt
Opisowniki w:	D:\calobot
Klawisz skrótu:	Strik
Uruchom:	Normalne okno



Rise of Nations: Rise of Legends

Naciśnij [Enter] podczas gry i wpisz:
 /cheat mana [imię bohatera] +[wartość parametru] – dodaje manę bohaterowi
 /cheat mana [imię bohatera] -[wartość parametru] – ujemne manę bohaterowi
 /cheat resource [numer gracza] [nazwa surowca] +[wartość parametru] – dodaje wybrany surowiec
 /cheat resource [numer gracza] [nazwa surowca] -[wartość parametru] – ujemne danego surowca
 /cheat safe – dostajesz w stolicy najsilniejsze jednostki
 /cheat finish – szybka budowa wybranego budynku
 /cheat mapgen – generuje nową mapę
 /cheat dominance [poziom] [numer gracza] – zmienia poziom dominacji
 /cheat tech [numer gracza] tech [on/off] – wszelkie odkrycia on/off
 /cheat reveal – odsłania mapę
 /cheat [ally|peace|war] [numer gracza] – wojna czy pokój? A może sojusz?
 /cheat victory – wygrywamy!



SIN Episodes: Emergence

Aby móc wpisywać cheaty, najpierw w czasie gry naciśnij [-], by włączyć konsolę – i wpisz sv_cheats 1. Od tego momentu będziesz mógł w konsoli wpisać dowolny z poniższych kodów:
 God – włącza God Mode
 health 999 – dostajesz 999 punktów życia
 notarget – stajesz się niewidzialny dla wrogów
 noclip – możesz przechodzić przez ściany
 impulse 101 – dostajesz całą broń i amunicję do niej

Rogue Trooper

Dodatkowe tryby gry
 Po ukończeniu gry na poziomie Normal będziesz mógł wybrać trzy dodatkowe tryby gry: Extreme Ragdoll, Hippy Blood oraz Normal Difficulty.

Shadowgrounds

W trakcie gry naciśnij [F8], by włączyć konsolę, wpisz dowolny z poniższych kodów, a następnie ponownie naciśnij [F8], aby zamknąć konsolę i zakończyć wprowadzanie cheatu.

externlndude developer:full-health – życie na maksa
 externlndude developer:reloadstuff – amunicja i energia na maksa
 externlndude developer:givestuff – dostajesz całą broń
 externlndude developer:open_door – otwiera znajdujące się w pobliżu drzwi
 externlndude developer:givallkeys – dostajesz wszystkie klucze potrzebne na tym poziomie
 externlndude developer:openallremotedoors – otwiera wszystkie zdalnie otwierane drzwi
 externlndude developer:closeallremotedoors – zamyka wszystkie zdalnie otwierane drzwi
 externlndude developer:immortal – włącza God Mode
 externlndude developer:stuffed – włącza God Mode, masz pełne życie, całą broń, amunicję i upgrade'y
 externlndude developer:loseallkeys – tracisz wszystkie klucze potrzebne na tym poziomie
 disableAllAI – wyłącza całe AI, w tym ruchome drzwi
 enableAllAI – włącza całe AI, w tym ruchome drzwi
 disableHostileAI – wrogowie nie mogą się poruszać
 enableHostileAI – wrogowie mogą się poruszać
 hideGUI – ukrywa interfejs
 showGUI – pokazuje interfejs
 setMissionSuccessCounter 1 – wygrywasz misję
 externlndude developer:warpforward – teleportuje cię na mapie o 300 jednostek

externlndude developer:warpmore – teleportuje cię na mapie o 3000 jednostek

externlndude developer:spawn_allenattack – przywołuje wroga nastawionego Obcych
 externlndude developer:developer_spawn_alien1 – przywołuje Obcego nr 1
 externlndude developer:developer_spawn_alien2 – przywołuje Obcego nr 2
 externlndude developer:developer_spawn_alien3 – przywołuje Obcego nr 3
 externlndude developer:developer_spawn_alien4 – przywołuje Obcego nr 4
 quit – kończy grę
 externlndude developer:main – włącza menu dla developerów

Dodatkowe klawisze aktywne po włączeniu trybu debug:

[F2] i [F3] – poruszanie się po menu dla developerów
 [F4] – wybór podświetlanej opcji
 [F5] – przesuwa na mapie o 300 jednostek
 [F6] – włącza/wyłącza God Mode
 [F7] – włącza/wyłącza God Mode, daje pełne życie, całą broń, amunicję i upgrade'y
 [F9] – zmienia tryb pracy kamery
 [F10] – otwiera Anirecorder
 [I] i [O] – obraca kamerę
 [G] – granat
 [L] – zmienia kąt widzenia kamery
 [K] – zmiana trybu jednostki
 [+] i [-] – przybliża/oddala obraz

Rise of Nations: Gold Edition

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz dowolny z poniższych kodów:
 /cheat mana [nazwa bohatera] +[liczba] – zwiększa manę wybranego bohatera
 /cheat mana [nazwa bohatera] -[liczba] – zmniejsza manę wybranego bohatera
 /cheat resource [nazwa strony] [nazwa surowca] +[liczba] – dodaje surowce wybranej stronie
 /cheat resource [nazwa strony] [nazwa surowca] -[liczba] – usuwa surowce wybranej stronie
 /cheat safe – wokół twojej stolicy pojawiają się Juggernauty i Air Destroyery
 /cheat explore [normal lub explored lub all] – zmienia sposób odkrywania mapy
 /cheat finish – kończy budowę wybranego budynku

/cheat mapgen – tworzy nową mapę
 /cheat add [liczba] [typ] – w wybranym miejscu pojawiają się jednostki
 /cheat reveal – odsłania całą mapę
 /cheat [ally lub peace lub war] [nazwa strony] – zmienia twoje stosunki z wybraną stroną
 /cheat victory – wygrywasz misję
 /cheat keys on – włącza skróty klawiszowe:
 [Alt] + [F5] – dodaje po 1000 sztuk każdego surowca
 [Alt] + [F9] – przyspiesza ukończenie wybranej budowy, prac badawczych lub szkolenia jednostki



SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Aby móc wpisywać cheaty, najpierw musisz zmienić plik konfiguracyjny Swat4X.ini. Standardowo znajduje się on w katalogu C:\Program Files\Sieral\SWAT 4\Content\Expansion1\System. Zrób jego kopię i otwórz za pomocą Notatnika, następnie przejdź do sekcji [Engine.GameEngine] i zmień linijkę:

EnableDevTools=False
 na
 EnableDevTools=True

Teraz w czasie gry możesz włączyć konsolę klawiszem [-] i wpisać dowolny z poniższych kodów:
 behindview 1 – włącza widok TPP
 behindview 0 – włącza widok FPS
 setgravity liczba – zmienia grawitację
 setjump liczba – zmienia wysokość twoich skoków

god – włącza God Mode
 ghost – włącza przechodzenie przez ściany
 walk – wyłącza przechodzenie przez ściany

Stalin Subway

W czasie gry naciśnij [-], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
 godmode 1 – włącza nieśmiertelność
 godmode 0 – wyłącza nieśmiertelność
 nodlip 1 – włącza przechodzenie przez ściany
 nodlip 0 – wyłącza przechodzenie przez ściany

CYBERSTREFA

PRZEŁOM W POLSKIM CYBERSPORcie!

Heyah Cybersport zdążyła się już na dobre zadomowić na polskiej scenie gier online. Nie trzeba już nikomu mówić, jaka jest największa krajowa liga gier komputerowych, bo każdy rodzimy cyber-sportowiec wie, co jest grane.

Ale nie wystarczy być najlepszym i największym, dlatego załoga Heyah Cybersport ciągle pracuje nad rozwojem Ligi – nad zwiększeniem jej zasięgu i atrakcyjności.

Po zawiązaniu przymierza z międzynarodowym turniejem **World GameMaster Tournament**, organizowanym przez firmę **ASUS**, przyszedł czas na kolejne epokowe wydarzenie w historii polskiego e-sportu.

Na pewno każdy z Was zna firmę, która jest pionierem myszek komputerowych i która już od **25 lat** dostarcza sprzęt najwyższej jakości. Bardzo wielu graczy ma mysz, joystick lub kierownicę z charakterystycznym

stycznym logiem – to właśnie **Logitech** jest marką od dawna wspierającą wszystkie inicjatywy gamingowe, nie tylko w Polsce, ale i na świecie. I to właśnie Logitech jest firmą, która zaangażowała się w projekt Heyah Cybersport jako drugi partner tytularny.

Od teraz mówimy już o Heyah Logitech Cybersport – to zupełnie nowa jakość pokazująca, że Liga robi wszystko, by zaoferować

polskim graczom profesjonalne, dobrze nagradzane rozgrywki wsparte przez najważniejsze firmy branży IT – tak jak się to dzieje na całym świecie.



PRZEGLĄD CYBERSPORTOWY

...: Female wychodzi ...



W poprzednim numerze pisaliśmy o **Femina Gaming Nations Cup** zorganizowanym przez **feminagaming.com** – witynę zajmującą się żeńską sceną Counter-Strike'a. W turnieju tym startowała również polska reprezentacja – **Team Poland Female**. Niestety, w trzecim meczu z Bułgarią nasze dziewczyny uległy 7:23. Wg kapitana **shilli** jedna z przedstawicielek bułgarskiej drużyny miała inne STEAM_ID, co jest równoznaczne z oszustwem. Mimo

protestów, nic się nie zmieniło. Biorąc pod uwagę ten incydent jak i nienajlepsze wyniki, Polki wycofały się z turnieju – szkoda, miejmy nadzieję, że w przyszłych edycjach będzie lepiej (i uczciwiej).

...: World E-Sports Games ...

Zakończył się prestiżowy turniej **World E-Sports Games 2006** – stawką, oprócz niekwestionowanej renomy, była pula 152 tys. dolarów. Zwycięzcami w Counter-Strike'u została chińska drużyna **wNv**, która w czasie całego turnieju, nie przegrała żadnego (!) meczu. W finale pokonali 2:0 amerykański zespół **compLexity**. W takim samym stosunku w meczu o trzecie miejsce zwyciężył południowokoreański **Hacker.pk** z norweskim **Catch-Gamerem**. Zdziwienie budzić może

postawa jednego z głównych faworytów, szwedzkiego **SK.Gaming**, które wygrało zaledwie jeden mecz zajmując w swojej grupie eliminacyjnej trzecie miejsce, tracąc tym samym szansę na awans do dalszych rozgrywek.

W Warcraftie III triumfował **4K.ToD** (Francja) pokonując w finale **4K.Grubby'ego** (Holandia) 3:1. W niezwykle zaciętym meczu o trzecie miejsce 3:2 **WE.IGESky** (Chiny) zwyciężył **T.MHJMoona** (Korea Płd.). Zdobycza pierwszego miejsca otrzymał czek na 30 tys. dolarów, drugiego – 7 tys., a trzeciego 2 tys. Gratulujemy!

...: Turniej na Górczewskiej ...

We wtorek stoczono ostatnie mecze online w ramach **MediaMarkt Górczewska Tournament**. Finałowe pojedynki zostały rozegrane pomiędzy **Fear Factory.ATI** i **auThentix Team**. Niekwestionowanym liderem tego pojedynku był **auThentix Team**, który wynikiem 16:9 pokonał rywala. Drugie spotkanie pomiędzy **EJW** a **Netrunners** zakończyło się zwycięstwem zespołu EJW stosunkiem punktów 21:18. Natomiast w ostatnim tego dnia spotkaniu klan **STER** triumfował nad **Voodoo** - 21:15.

W ten sposób zapełniła się lista teamów, które spotkają się na LAN-owym finale, zaplanowanym w dniach 20-21 maja w Warszawskim

centrum Media Markt. Lista nagród dla zwycięzców przedstawia się następująco:

I miejsce:

Pentagram Mediall 30
Razer Mantis
Speed-Link SL-6465 Ultra Flat Metal
Steel Sound 5H

II miejsce:

Pentagram Mediall 30
Razer Copperhead
Steelpad S&S
Speed-Link SL-8775 Kalliope

III miejsce:

Pentagram Mediall 30
Razer Diamondback
Speed-Link SL-8727 Enyo
Steelpad 4S

Dodatkowo imprezie towarzyszyć będą min. pokazy pierwszej pomocy Warszawskiej Grupy SIM PCK, zobaczymy także pokazowy mecz **Team-Pentagramu**.



CYBERSPORT



END OF GAME

REMIGIUSZ „REMIG” JENDRYCH | BYŁO MIŁO, GRACZU, ALE JUŻ DOŚĆ



Jesteś młodym i zdolnym programistą i jeszcze nie wyjechałeś za granicę w poszukiwaniu lepszej pracy? Chcesz zrobić grę, patrioto? Droga wolna! Pamiętaj jednak, że dobry kod i niezłe zawiązanie akcji to nie wszystko, bo potrzeba ci jeszcze chwytliwego zakończenia...

Są dwa podstawowe powody, dla których gracz kupuje grę. Pierwszy: dla zabawy. Drugi (o niego nam chodzi): by zobaczyć „co jest na końcu”. Statystycznie co drugi polski gracz myśli o zakończeniu gry w chwili jej rozpoczęcia (może OBOP przeprowadzi kiedyś takie badania?). I pomyśl, twórcy – jaki **normalny człowiek** będzie narzekał na kiepski pierwszy poziom, gdy zobaczy piękno i rozmach ostatniego?

Czyli wiemy już, że koniec jest równie ważny jak początek (toż to nawet były premier Miller mawiał, że „nie jest ważne, jak się zaczyna, ale jak się kończy”, choć pod koniec swojej służby ku chwale ojczyzny powiedziałby zupełnie inaczej). To jak, zrobiłeś niezłą grę i nie wiesz, jak ją ładnie zakończyć? Nie wstydz się, skorzystaj z tego poradnika, jak to zrobiło wielu przed tobą, w tym sławy o inicjałach takich jak P.M., W.S., S.M. lub G.N. (*) Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA (...zawsze chciałem to napisać!).

1. WARIANT PIERWSZY: ALE JESTEM ZDOLNY! (I FANFARY)

Na przedostatnim, cholernie trudnym do przejścia poziomie umieszczamy wdzięczne grono siepaczy zła. Na ostatnim kolejno: a) broń BFG, zapas apteczek i amunicji oraz b) szefa ww. siepaczy, głównego bossa (charakterystyka postaci: większy i brzydszy od naszego bohatera, również z BFG, ale bez limitu amunicji i z healthem od 5 do 50x większym od naszego). Na pokonanie bossa powinien być „sposób”, np. zawalenie na niego metalowej kon-

strukcji, co daje graczowi złudzenie sprytu i przebiegłości (jeżeli jakaś osobka o inteligencji opóźnionego w rozwoju karalucha po lobotomii nie domyśli się od razu, co robić, nie żałuj podpowiedzi,

zawsze istnieje ryzyko, że jakiś maruda napisze, iż „gra jest banalna, bez przesłania, a zakończenie – przewidywalne”. Jak taki wybredny, niech przesłania znajdzie sobie w Biblii!).



np. fosforyzujących strzałek czy głosu w słuchawkach helmu „John/sir Lancelot/ziomal, użyj Mocy Umysłu, zaufaj mi!”.

Po ostatniej walce głośna, podnośna muzyka, ładne outro w wysokiej rozdzielczości i z bardzo dużym stężeniem patosu na milimetr kwadratowy płyty CD, np. salutowanie na tle powiewającej amerykańskiej flagi. Bardzo dużo gratulacji (ukończyłeś całą grę, uratowałeś świat, prezydent USA przesyła gratulacje, stajesz się bogaczem, ożeniłeś się z gwiazdą filmową!). Długie credits, koniecznie z wyrażeniami: *thank you for playing, see you later* itd.

Jest to zakończenie teoretycznie najlepsze dla zdrowia gracza, bo daje mu tymczasowy powód do dumy, co jest ważne dla osób inteligentnych inaczej, stanowiących dużą grupę docelową, a i recenzenci gier powinni być zadowoleni (choć

Wzory do naśladowania: GTA: Vice City, Call of Duty, Serious Sam 2, Wolfenstein 3D (ekstremistyczny przykład).

2. WARIANT DRUGI: ...I TO WSZYSTKO?! (+ IRYTUJĄCA MUZYCZKA Z PC SPEAKERA)

Gracz przeszedł prawie całą grę, niejednokrotnie powstrzymując się od sięgnięcia po kody i solucje, rozwiązywał absurdalne zagadki (definicję absurdalnej zagadki znajdziesz pod koniec gry przygodowej Szymek Czarodziej). Przeżywał załamania nerwowe spowodowane kretyńskim poziomem trudności



niektórych poziomów, niestabilności wcześniejszej wersji gry (1.00001 alfa) i braku wyobraźni twórców engine'u (ech, gdybym wtedy mógł przeskoczyć ten 30 cm pieńek...). Ale w końcu udało mu się dobrać do ostatniego poziomu, w którym oddaje serię z BFG w facjatę (słowo „facjata” może oznaczać nie tylko „twarz”, ale i „ryj” w przypadku gdy boss nie jest humanoidem) głównego bossa. Boss pada (w bullet time!).

Gracz w swej naiwności oczekuje teraz gratulacji, listów pochwalnych, akademii ku czci, obowiązkowych pochodów, a już przynajmniej pięknego outra. My jednak jesteśmy perfidniejsi – niech was ręka boska broni, by umieszczać outro! Gracz nie może usłyszeć nawet skromnego i cichego „well done”, a muzyka („muzyką” nazywamy piski z PC Speakera) nie może zabrzmieć ani uroczyście, ani głośnie.

Ostatecznie przed wylądowaniem w menu głównym winno się umieścić napis w rodzaju „uprasza się o nie informowanie nikogo, że zakończenie gry jest takie słabe” (pozdrowienia dla pana rysownika Raczkowskiego), ale niekoniecznie. Dzięki temu gracze, którzy nabyli grę w sklepie, zaczną podejrzliwie wertować instrukcję i śłać e-maile do pomocy technicznej, a ci brzydcy, co to, prawda, mają ją ze stadionu, od Kazia, pójda w następną niedzielę skuć mu mordę, bo sprzedał im niepełną wersję gry (za całe 10 zł!!!),

co z czasem może skłonić Kazia do zmiany branży. (Krótko mówiąc – zwalczamy piractwo! Szacun!)

Konieczniew instrukcji należy umieścić notkę, w której twoja firma oznajmia, że nie bierze odpowiedzialności za stan psychiczny gracza po zakoń-

3. WARIANT TRZECI: CO JEST...? (I MROCZNA MUZYKA)

Na początku zakończenie wydaje się podobne do poprzednich. Broń, boss, walka itd. Potem jednak robimy coś, czego intuicja (lub zdrowy rozsądek, o ile się go posiada) każe nam NIE robić. Coś dziwnego i absurdałnego, np. niespodziewanie uśmiercamy głównego bohatera (30-tonowy meteor z jasnego nieba, niedorzętny przedstawiciel Złych za plecami, skręt kiszki, gorączka błotna, zatrucie gazami prochowymi albo jelitowymi pokonanego bossa itd.). Albo aranżujemy spotkanie z kimś, o kim gracz myślał, że nie żyje, ew. przedstawiamy nowego bossa, którego wyswobodziliśmy zabijając poprzedniego (przy okazji mamy sequel jak w banku), ew. sprawiamy, że nasz bohater zajmuje miejsce zwolnione przez Bossa.

w grach, których klimat od samego początku był mroczny i tajemniczy. Zakończenie gry w taki sposób powoduje niezadowolenie znaczącej części populacji (jakiś dziennikarzyna i tak musi napisać, że „zakończenie jest beznadziejnie pokrecone, chyba tylko autorzy gry wiedzieli, o co w nim chodzi, gra jest papką o wszystkim i o niczym”). Cóż, taki finał adresujemy przecież do tych ciut inteligentniejszych...

Wzory do naśladowania: Mortyr, Silent Hill, Half-Life, Evil Islands, Diablo.

4. WARIANT CZWARTY I OSTATNI: STANDARDZIK, BEZ KLIMY (I... MUZYKA)

Załóżmy jednak, że twój zespół tworzy grę wyścigową. Wydaje się oczywiste, że po odbyciu wszystkich rajdów nie będzie filmu inspirowanego wariantem trzecim, w którym np. nasz kierowca ma wypadek na rajdzie Finlandii i ginie w nim. To byłoby idiotyczne, przesadzone, absurdałne i... ciekawe? Niestety, nikt jeszcze nie wpadł na taki cudowny pomysł i jesteśmy zmuszeni do oglądania banalnych napisów 'Congratulations, you won championship!' oraz tabeli high score.

A jeżeli stworzysz przygodówkę ze zgrabną panią, każ jej na końcu gry uratować świat i będzie, jak to mówią moi koledzy z Kalifornii, Happy End. (Idee happy endów zapoczątkowała firma Najstarsi Górale z o.o., posiadająca prawa do m.in. Kopciuszka).

Cóż wtedy? Ano – witaj w świecie banalnych zakończeń gier. Jeżeli któreś z nich zamontujesz w swoim produkcie, nie możesz liczyć na owacje na stojąco, ale też w pismach o grach nie sposób będzie znaleźć krytycznych recenzji (zapewne jednak ktoś wystuka „zakończenie dość dobre, ale widywałem lepsze i oczekiwałem czegoś oryginalniejszego”, kanalia).

ALTERNATYWY DWIE

Jeżeli jednak jesteś z natury ambitny, radzę skorzystać z poniższych rozwiązań.

Po pierwsze, gra może... nie mieć zakończenia (akcja jest zapętlona jak w The Sims,

Bombberman lub River Raid albo wskutek błędu programisty nie będzie można jej ukończyć), trzeba jednak potem będzie uważnie oglądać Wiadomości w poszukiwaniu informacji o samobójstwach sfrustrowanych userów, którzy nie mogli przejść naszego produktu (taki przypadek zdarzył się w Tajlandii). I umieścić na pudełku ostrzeżenie napisane ogromną czerwoną czcionką: „*gry nie da się skończyć, poziomów jest nieskończenie wiele, a płyta CD może fatalnie utknąć w gardle przy próbie zjedzenia!*” (Jeżeli tego nie zrobisz, gdy zobaczysz, ile będziesz musiał zapłacić odszkodowania, sam się zabijesz.)

Po drugie, gra może mieć kilka alternatywnych zakończeń (jak w Deus Ex), trzeba jednak powiadomić o tym gracza przy okazji pierwszego ukończenia gry – nie ufajmy inteligencji dzisiejszej młodzieży...

Czas zakończyć mój poradnik. Muszę jednak świecić przykładem i możesz wybrać jego zakończenie:

Wariant nr 1 (podniosły): Gratuluję, synu. Udało ci się coś nieprawdopodobnego, przeczytałeś te wypociny. Przekazałem ci całą wiedzę, którą posiadałem, a teraz idź tworzyć dobre gry.

Wariant nr 2 (rozczarowujący): Koniec artykułu. Napisał go remig.

Wariant nr 3 (tajemniczy): Tak, udało ci się przebrnąć przez ten idiotyczny tekst, gratulacje... Ale czy wiedza, którą teraz posiadasz, jest bezpieczna...?

Wariant nr 4 (normalny): Kończę na dziś! Mam nadzieję, że mój tekst sprawił wam nieco frajdy!

Press any key to restart



czeniu gry (procesowanie się ze wściekłymi klientami kosztuje, zapytajcie McDonalda).

Jest to zakończenie najbardziej niebezpieczne, sadyistyczne – rzekłbym – i trzeba być niezłym (ingerencja cenzury obywatelskiej), by go użyć. Odradzam, chyba że terminy wykonania gry gonią, a firma potrzebuje forsy jak obywatele USA hamburgerów. Przygotuj się jednak na gromy ze strony pisarzy z pism branżowych.

Wzory do naśladowania: Medal of Honor: Allied Assault i inne z tej serii, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Rouge Spear: Black Thorn.

Albo i tak niszczy świat, gdy wydawało się, że jest już uratowany, na zasadzie "bo tak!" – a gracz z rodziawioną japońską usiłuje pojąć, co mu się właśnie przytrafiło. Po creditsach, w których dziękujesz kumplom, żonie, kochance, psu RinTinTin i barmanowi z ulubionego pubu (bez was ta gra powstałaby o wiele wcześniej!), pojawia się napis w rodzaju „ciąg dalszy nastąpi... chyba”, który jeszcze bardziej nadszarpnie i tak nadwątłone niepokojącym outrem nerwy gracza. Zaleca się obejrzeć zakończenie serialu „Twin Peaks” w celach instruktażowych.

Ogólnie zakończenie tego typu to świetny wybieg, który sam buduje dobre fundamenty na sequel, ale dobrze wypada tylko

(*) Naturalnie gdy zapytacie się ich o potwierdzenie tej informacji – zaprzeczą, niewdzięcznicy. Cóż, w bussinesie nie ma miejsca na sentymenty... Ale jeżeli chcecie dowodu na moje rewelacje – obejrzyjcie zakończenia ich gier! ...I co?! [CDA]

100 NUMER MAGAZYNU CLICK

DVD 2 PEŁNE WERSJE GIER! **KILL SWITCH + 100 GIER FREEWARE**
ELITE WARRIORS: VIETNAM

TYLKO 6,90 zł

tylko 6,90 zł
w wersji DVD

THE DAVINCI CODE
Zobacz to, czego nie pokazano w filmie! Będą kontrowersje? Hmm...

INSPIRATIONS 2
COOPER'S REVENGE
Zadyma na Dzikim Zachodzie – tym razem w pełnym 3D.

PARADISE
Nowa gra twórcy słynnej Syberii. Kłapa czy arcydzieło?
B. Sokol

HEROES V
of MIGHT and MAGIC
Piekielnie dobra gra!

Solucja do
The Elder Scrolls IV: Oblivion

Targi E3 2006
Obszerna relacja z najważniejszej growej imprezy!

WYJĄTKOWY NUMER, SPECJALNE ATRAKCJE

- 2 pełne wersje: nowe gry akcji kill.switch i Elite Warriors: Vietnam
- kolekcja 100 najlepszych gier freeware (tylko wersja DVD)
- pierwsza w Polsce recenzja Heroes of Might & Magic V
- naklejki z bohaterami gier
- dodatkowa wkładka z plakatami i więcej stron
- dla wszystkich czytelników okolicznościowa zniżka w sklepie gram.pl
- konkurs z atrakcyjnymi nagrodami (monitor LCD, joysticki, kierownice, gry itd.)

JUŻ W SPRZEDAŻY

2,44
z VAT



Ave!

No i (na) luzik, bracia i siostry. Do wakacji już tylko godziny... a przy czytaniu NL na pewno szybciej miną. A jak już minęły – to fajnie zacząć wakacje od porcji porządnego rechotu, nieprawdaż? :)

Amerykańskie cytaty

„Prezydent nie przestaje zaskakiwać, więc nie jestem zaskoczony, że jestem zaskoczony.” /Dick Cheney, sekretarz obrony USA/

„Ruchome wyrzutnie rakiet są trudne do zlokalizowania, ponieważ się poruszają, w przeciwieństwie do stojących.” /Katie Couric, NBC News/

„Nieustający przekaz z wojny w Zatoce Perskiej wznowimy za moment.” /Tom Brokaw, NBC News/

„Mamy powody, by wierzyć, że on został zadłgany. Z jego piersi wystaje duży ostrzy przedmiot.” /Porucznik policji Nowego Jorku/

„Musimy się tego spodziewać, inaczej możemy być zaskoczeni.” /Oficer w Zatoce Perskiej/

„Yo-Yo Ma i Bobby McFerrin znowu razem po raz pierwszy.” /Ellen Kushner, WGBH Radio/

„Napięcia na łożwie... są napięte...” /wiadomości WBZ Radio w Bostonie/

„Ta przyziemna kanalia zasługuje na bycie skopaną przez jakiegoś ośła i właśnie zamierzam to zrobić.” /kandydat na kongresmena w Teksasie/

„Nie czuję, że zrobiliśmy źle zabierając ten kraj Indianom. Było wielu

ludzi, którzy potrzebowali ziemi i Indianie egoistycznie próbowali zatrzymać ją dla siebie.” /John Wayne, aktor/

„Połowa tej gry odbywa się w dziewięćdziesięciu procentach w psychice.” /Danny Ozark, menedżer hokeistów Philadelphia Phillies/

„To nie przemysł szkodzi środowisku. To zanieczyszczenia w powietrzu i wodzie to robią.” /Al Gore/

„Jesteśmy gotowi na nieoczekiwane zdarzenie, które może nie nastąpić.” /Al Gore/

„Jeśli nam się nie powiedzie, ryzykujemy niepowodzenie.” /Bill Clinton/

Epitafia na wesoło

Epitafia, czyli napisy na grobach. Zwykle są poważne, ale czasem niekoniecznie. Są i tacy, którzy nawet wymyślają epitafia dla jeszcze żyjących ludzi, np. dobrych znajomych albo polityków.

Epitafium lenia:

Przez całe życie patrzył na chmury. Dziś nadal leży brzuchem do góry...

Epitafium optymisty:

W przeżycie śmierci tak szczerze wierzył.

Niestety, swojej nie przeżył.

Epitafium młodo zmarłego szachisty:

Myslał, że swą grą zdobędzie pół świata.

Aż Bóg dał mu mata.

Uwagi w dzienniczkach

...Zobaczcie, czego NIE doświadczyście przez kolejne miesiące... :)

M. na stołówce strzela do swoich kolegów i koleżanek z wirtualnej broni.

Jeszcze niedawno w szkołach popularne były napoje w postaci woreczków o,2 z (o ile dobrze pamiętam) różowym i ŻÓŁTYM napojem o nazwie „cytrynada”. Kolega napił się trochę i chciał się podzielić z nami, podrzucił otwarty woreczek w górę i powiedział: „Kto złapie, to jego”. Dostał uwagę: „Janusz rzuca woreczkami z moczem”.

Kumpel siedział w ławce, udając, że jeździ autobusem. Dostał uwagę od polonistki: „Łukasz jeździ autobusem na lekcji”.

Maciej ciągnie kolegę za włosy po podłodze.

Na lekcji angielskiego wyszedł niepostrzeżenie przez okno z 1 piętra, po czym wrócił do klasy drzwiarni pytając się pani profesor, czy nie ma déjà vu.

Na lekcji biologii R. powiedział do kolegi na całą salę, że jest tasieciem.

Uczennica siedzi na lekcji i patrzy na tablicę. (A co, leżeć miałam?)

Uczeń rzuca nożyczkami przez całą klasę, narażając życie i zdrowie kolegów.

Uczeń Marcin M. udaje perkusję na lekcji!

Norbert ubrał krzesło we własną bluzę, stwierdziwszy iż to jego kolega BOLEK.

Krzyczy „Cicho!”.

Po powiedzeniu przez nauczyciela „Coś ci spadło” odpowiedziała „Chyba ciśnienie w gaciach”.

Udaje balonika na lekcji.

Obkleja się karteczkami z narysowanym okiem.

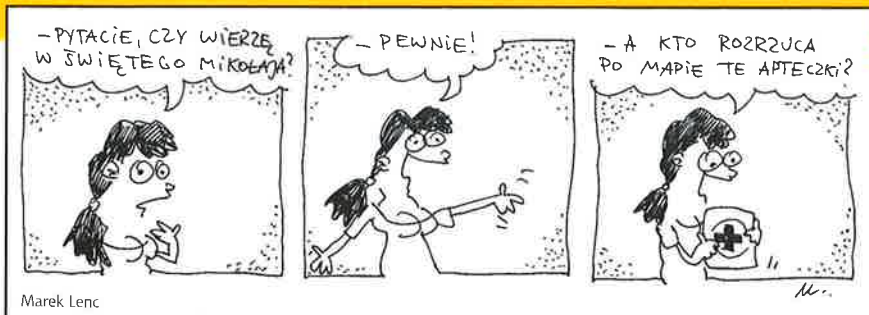
Kamil obcina Maćkowi włosy, a ten wbija mu ołówek w głowę.

Uczeń wyrzuca śmieci do kosza.

Kolega po zaśpiewaniu na głos fragmentu piosenki „Bo ja cie Kocham” otrzymał uwagę na języku polskim o następującej treści „K. wyszedł kosić trawę w czasie lekcji języka polskiego”.

Pytam ucznia, co robi, a zapytany mówi, że nie wie.





Marek Lenc



Epitafium młodo zmarłego komputerowca:

Przed komputerem spędził swe życie
Z dała od ludzi.

Niestety, skończyło się jego bycie,
Pewnie się teraz nudzi.

Epitafium Romana:

Taka złośliwość dziejów
– leży obok dwóch gejów.

Epitafium dla Andrzeja:

Marzył mu się tron, świata dworaków,
teraz leży wśród buraków.

Epitafium motocyklisty:

Śmiało motorową uprawiał
wołyżerkę...
A teraz ktoś inny nosi jego nerkę.

Epitafium piekarza:

Przez pół życia z hakiem piekł chleby
i ciasta,
A teraz to z niego pszenica wyrasta.

Epitafium skoczka narciarskiego:

Wielki to był talent, bowiem dużo
ćwiczył,
Lecz raz mu się zdarzyło, że źle lot obliczył.

Epitafium żeglarza:

Niestraszne mu były tajfuny i sztormy.
Tylko mu ciśnienie troszkę wyszło
z normy...

Epitafium murarza:

Często on budował katedry, kaplice...
Aż mu jakaś belka trzasła w potylicę.

Epitafium rolnika:

Kombajn żwawo kosił po tej zboża
łące...
Aż się chłopiec znalazł w dębowej
jesionce.

Epitafium elektryka:

Do elektroniki to nie miał zacięcia.
Bowiem od niskiego tylko zszedł
napięcia.

Epitafium nauczyciela:

Zawsześmy go kochali,
ale dziś z przyjemnością zakopali.

Epitafium drwala:

Drzewa biedne ścinał, rznął, kopał,
a teraz sam pójdzie na opał...

Epitafium ciecia:

Tutaj leży najlepszy cieć w powiecie.
Niestety, już nigdy nic nie zamiecie.

Epitafium dresa:

Tu leży kolega mój, dres.
Dostał baseballm i teraz tu jest.

Epitafium pijaka:

Cafe swe życie w wodce się płacił,
A tuż przed śmiercią śledziem się
zadławił.

Epitafium wędkarza:

Łłustawe robaki często ciągnął z gleby.
Teraz nie odczuwa już takiej potrzeby.

Epitafium strażaka:

Żaru się bał... ani ognia słupa.
A wziął się na koniec i uwalil w trupa.

Epitafium matematyka:

Śmiało liczył gości i całki, i ciągi.
A jednak nie wiedział, jak jeżdżą
pociągi.

A teraz nieco z innej beczki. Ponoć to
autentyczny nagrobek:

Tu leży Marianna Spytek
Miała lat siedemnaście
Akurat byłby z niej użytek

A to epitafium wymyślił bodaj Melchior
Wańkowicz:
Tu leży wieszcz.
Przechodni, nie szcz!

Sporo rozrywki mo-
że też dostarczyć
odczytywanie na-
grobków na cmen-
tarzach w... grze
Fable. Rzucę kilka
ulubionych (z pa-
mięci, więc w orygi-
nale mogą wygl-

dać nieco inaczej, ale sens zachowa-
tem).

Tu leży nasz kochany piesek. Był wspa-
niałym przyjacielem, ale biegał mokry
podczas burzy...

Tu leży X. Prawnik. Przegrał z prawem
ciążenia.

Cholera! Tu jest ciemniej, niż myśla-
łem!

Czy wiesz, że stoisz mi na głowie?

Tu leży rodzina X. Jako ostrzeżenie, by
więcej nie denerwować Jacka Rzeźni-
ka.

Jeśli uważasz, że masz problemy, to się
ze mną zamień!

John Smith. Wstąpił do wojska i poje-
chał do dalekiego kraju. To, co z niego
zostało, leży tutaj.



Marek Lenc

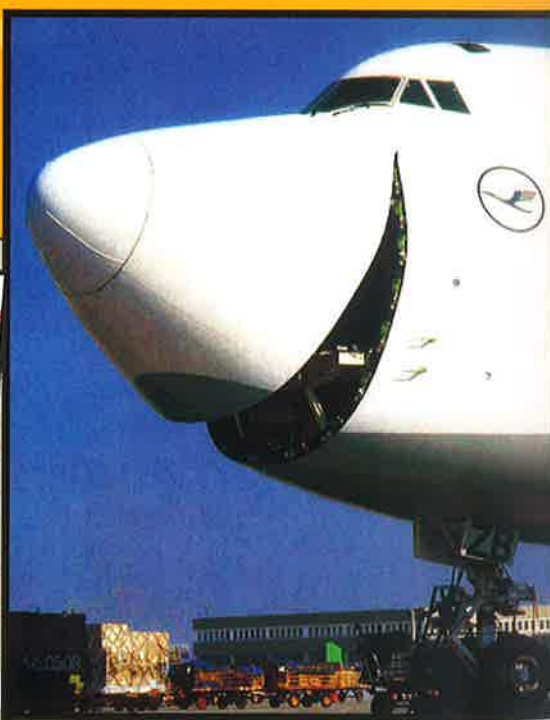
WYPOWIEDZI KLIENTÓW – czyli beka do łez w BOK:

- Balans telefonu chciałam poznać.
- Jak to się ustawia te, no, przekierowania Reming, ruming, rumuning, rumun, ranking, rolaming, rolming, romaning, reaktoming, rejming, remining...
- Jestem w takiej sprawie. Kończy mi się umowa, co będę za to mieć?
- Chciałabym zniwelować pocztę głosową.
- Karta przedpłatowa.
- Ericsson E320 – taki ogórek.
- Przepraszam, że przeszkadzam w wieczornej sesje.
- Moja dziewczyna chciała włączyć mememesy.
- Mam tam jakiś PIK i PUK.
- Udostępnić MMS chciałam, bo mi aparat pisze, że mam nieudogodnione, jak próbuję wysłać.
- Bezpłatne minuty.
- Kupiłam taryfę lov mi.

- Wystałem faksu.
- Taka oferta trzech we mnie.
- Chciałam zastrzeżyć numer.
- Chciałam włączyć usługę Mymymysy.
- Proszę pana, czym może mnie pan zadowolić.
- Czy jest taki numer telefonu, gdzie mogę uzyskać informację na temat mojego aktualnego zuży-
- Dostałem informację, że mi te stokrotki urosły.
- Po ile są bezpłatne minuty?
- Ja wolę Ideę niż tę nową usługę „nahaju”.

- Rozumiem, że będzie pan dzwonił z telefonu abonamentowego?
- Nie, nie, z komórki...

- Czy pani okres już się skończył?
- Nie, mam do wrześniea.



Marek Lenc

Kodeks Nauczyciela z 1872 roku Autentyk!

1. Nauczyciel każdego dnia powinien zadbać o to, aby lampy (naftowe) były napełnione, a kominek czysty.
2. Każdy nauczyciel winien codziennie przynosić wiadro wody i kubek węgla.
3. Pióra należy przygotowywać starannie. Końcówki piór można ostrzyć zgodnie z indywidualnymi upodobaniami wychowanków.
4. Nauczycielowi płci męskiej zezwala się na wykorzystanie jednego wieczoru w tygodniu na sprawy osobiste (bądź też dwóch wieczorów, jeśli regularnie uczęszcza do kościoła).
5. Po spędzeniu dziesięciu godzin w szkole nauczyciele mogą oddać się czytaniu „Biblii” lub innych pożytecznych książek.
6. Nauczycielki, które wychodzą za mąż bądź angażują się w romanse, dostaną natychmiastowe wypowiedzenie.
7. Nauczyciel, który pali, używa alkoholu w jakiegokolwiek formie, uczęszcza do kasyna lub domu publicznego lub też goli się u fryzjera, dostarcza znakomych powodów, by żywić poważne wątpliwości co do jego wartości, zamiarów, prawości i uczciwości.
8. Nauczyciel powinien odkładać drobne sumy z każdej wypłacanej mu pensji, aby w latach starości nie stać się ciężarem dla społeczeństwa.
9. Nauczyciel wykonujący swą pracę sumiennie i wiernie przez 5 lat spodziewać się może podwyżki w wysokości dwudziestu pięciu centów tygodniowo, o ile zarząd wyrazi na to zgodę.

Prawnicy Microsoftu walczą z 17-latką

Czego może żądać gigant komputerowy Microsoft od 17-latka z Kanady? Okazuje się, że może mieć zastrzeżenia do jego nazwiska. Kanadyjczyk Mike Rowe jest właścicielem strony MikeRoweSoft.com, co czyta się... Microsoft.

To potrafi wyjaśnić tylko kobieta

– Dlaczego po obejściu całej galerii i powrocie do pierwszego punktu ze słodkim „od początku wiedziałam, że ten sweter będzie najlepszy” nie wolno się denerwować?

– Dlaczego krem pod oczy na noc, dla cery suchej, acz ze skłonnościami do przetłuszczania, z witaminami, ale bez „czegoś tam” to rzecz tak oczywista, że jak ona powie „idź, kup mi krem”, ty od razu masz wiedzieć, że chodzi właśnie o ten, a nie ten, który kupiłeś?

– Czymże różni się peeling z balsamem od balsamu peelującego?

– Dlaczego jak zamawiasz frytki i zapytasz, czy chce – odpowiada, że nie jest głodna, a potem jak już te frytki dostaniesz, beczelnie ci je podjada? (Frytki to pikuś, ale potrafią i piwo wypić!)

– Jak znaleźć cokolwiek w JEJ torebce.

– Dlaczego ma przynajmniej kilka par butów na szpilce (i ciągle chodzi w takich), skoro za każdym razem narzeka, że są potwornie niewygodne.

– Dlaczego gdy ON się odgraża – „szantażuje”, a gdy ONA się odgraża – „proponuje”?

– Dlaczego niosąc zakupy, plecak i narty powinienem wziąć jeszcze jej mały plecak?

– Dlaczego bluzeczka/koszulka/kiecka/spodniczka (niepotrzebne skreślić), która w sklepie jest super, ekstra, zajadawista, po przyniesieniu do domu natychmiast traci urok i znika w szafie przy wtórze słów „Boże, co za szmata, nigdy tego na siebie nie włożę”.

...Bo my za cholerę nie wiemy!

Wojskowe językowe zawiłości nazwowe

Jak wiadomo, kałuża to zbiornik wodny bez znaczenia strategicznego, a łyżka – przyrząd kuchenny składający się z komory zupnej i drążka prowadzącego. Dlaczego by dalej nie pójść tym śladem i nie powymyślać innych definicji?

Kubek – urządzenie kuchenne składające się z jamy bez ustnika.

Ogień – zjawisko fizyczne polegające na termicznym psuciu napotkanych przedmiotów oraz personelu.

Mróz – zjawisko fizyczne powodujące twarzenie wody.

Rzeka – przeszkoda terenowa o wilgotności 100%.

Kamikadze – konstrukcja lotnicza nieprzystosowana do lądowania.

Lustro – element symulujący żołnierza.

Kontrast – czynnik optyczny niwelujący znaczenie maskowania.

Prostytutka – osoba o rozległej akomodacji płciowej.

Skarpety – broń chemiczna średniego zasięgu niezakazana Konwencją Genewską.

Sok – efekt naciskania owocu; wpływa na niego w sposób nieskoordynowany.

Myśliwiec – jak sama nazwa wskazuje, myśli, jak wytropić wroga.

Młotek – impulsator kinetyczny z naprowadzaniem trzonkowym!

Zegarek – przenośny wskaźnik czasowy z napędem obrotowym.

Telewizor – stacjonarny emiter wizualno-akustyczny.

Proca – zastępczy miotacz ręczny typu ziemia-ziemia.

Płyta CD – płaskokształt lustrzany.

Myszka – manipulator stołukotoczny.

Latarka – ręczny miotacz fotonów krótkiego zasięgu.

Lufa – nagwintowany słup powietrza otoczony metalem.

Parasol – neutralizator pola deszczowego.

Plan miasta – taktyczny układ rozmieszczenia i alokacji rejonów zabudowy.

Sznurówka – urządzenie składające się z dwóch wprowadzaczy dodziurkowych i sznurowadła właściwego.

Koń trojański – pierwszy bojowy pojazd piechoty.



Marek Lenc





Nadal o wojsku

• W Studium Wojskowym Politechniki Warszawskiej był major Aksamit. Pewnego dnia jakiś dowcipniś napisał na tablicy w czasie przerwy złotą myśl: „Major Aksamit ma w d*** dynamit”. Po dzwonku do sali wszedł wspomniany major, przeczytał, co było napisane na tablicy, zrobił się czerwony i pobiegł po kierownika (dowódcę?) studium. W tym czasie studenci wytarli tablicę. Major przybiegł do sali, aby zobaczyć na kierownika i oniemiał po raz drugi. Tablica była czysta! Niewiele myśląc wziął kredę i własnorecznie napisał wspomnianą wyżej sentencję. W chwilę potem przyszedł dowódca, popatrzył na tablicę i groźnie zapytał: – Kto to napisał?!

– Pan major!!! – odpowiedzieli chórem studenci.

Wkurzony major kazał wyciągnąć kartki, podpisać się i napisać ów wkurzający go zwrot. Po czym zebrał karteczki i z szatańskim uśmiechem rzekł: – No, teraz ja to dam do GRAFOMANA i on już mi powie, który to napisał!

• Ze Studium Wojskowego AWF w Warszawie, tekst majora Mosia: – Ja tu jestem in blanco.

Poza tym kolega na kolokwium zamiast „pociski kumulacyjne” napisał



„pociski kopulacyjne”. Wieść o nowym rodzaju broni rozeszła się szybciej niż światło... budząc zrozumiałą radość i zaniepokojenie.

• W jednostce był człowiek nazywany „11 S”: Starszy Sierżant Sztabowy Sławomir S. Syn Stanisława, Sześć Stołówki Straszny S***syn.

• Na samym początku stanu wojennego miałem zaszczyt i przyjemność służyć w jednostce wojskowej 2188 w Bartoszycach. Moim szefem kompanii był sierżant Mrowiński, którego ulubionym powiedzonkiem było:

– Szef jest dla was jak matka, ku*wa wasza mać!!!

• Studium Wojskowe Wyższej Szkoły Morskiej: „Mechanikom statków handlowych znajomość typów torped nie jest do niczego potrzebna, bo o trafieniu i tak dowiadują się pierwsi”.

• Z kolei na zaliczeniu dla nawigatorów wykładowca na slajdach wyświetlał sylwetki okrętów i kazał opisywać uzbrojenie. Pewnego dnia wybrał delikwenta i zaczął zmieniać ostrość w rzutniku (obraz się rozmywał), delikwent oczywiście protestuje, na co pada odpowiedź: „warunki morskie, marynarzu podchorąży, warunki morskie!”.

• Dawno temu – Studium Wojskowe w Lublinie. Tuż przed egzaminem „z wojska” zapytaliśmy: – Obywatelu kapitanie, ten egzamin będzie tak pro forma czy na „odpie**ol się”? – Oczywiście, że pro forma! – odparł rozpromieniony wykładowca.

Kuchenny poradnik

Dla kawalerów (i studentów)

Jak sobie radzić w sytuacji, gdy w domu brak kobiecej intuicji kuchennej, podpowiada poniższy poradnik.

DATY PRZYDATNOŚCI DO SPOŻYCIA: są efektem spisku producentów żywności, byś wyrzucił w pełni nadające się do spożycia jedzenie i kupował nowe. Słuchaj naszych porad, a nic ci się nie stanie.

PORADA DNIA: większość produktów nie powinna być przechowywana dłużej, niż żyje przeciętny chomik. Zainstaluj chomika w lodówce.

ZAMRAŻARKA

Lody: jeżeli nie da się odróżnić lodów od kostek lodu, czas wyrzucić i to, i te.

Mrożonki: mrożone potrawy, które trwale wkomponowały się w boki zamrażarki, raczej nie przeżyją prób wycięcia ich nożem kuchennym z zamrażarki. Odpuść.

LODÓWKA

Jajka: jeżeli coś w środku stuka próbując się wydostać, jajka raczej są nieświeże.

Nabiał: mleko – zepsute, kiedy zaczyna wyglądać jak jogurt. Jogurt – zepsuty, kiedy zaczyna wyglądać jak twarożek. Twarożek – zepsuty, kiedy zaczyna wyglądać jak biały ser. Biały ser to i tak w sumie zepsute mleko. Jeżeli uda się wydłubać coś nie-zielonego, jest w porządku. Smacznego!

Mięso: jeżeli otwarcie lodówki sprawia, że bezpieczne psy i koty zaczynają przepychać się pod oknem, odpuść.

Nieidentyfikowane produkty: odpuść sobie, jeśli żywność przed tobą ucieka, ulatnia się bądź nie daje się wyjąć z opakowania.

SZAFKI I PÓŁKI

Żywność w puszkach: puszki, które przybierają kształt piłki do rugby, należy wyrzucić.

Ziemiaki: dobre nie mają korzeni, gałązek ani liści oraz są jednolitego koloru.

Pieczywo: jeżeli daje się ugryźć, można próbować dalej.

Płatki do mleka: główna zasada – da się zjeść, dopóki same wypadają z pudełka.

Mąka: nieświeża, jeśli się porusza bądź coś z niej wylatuje.

Rodzyнки: twardość nie może przewyższać twardości przeciętnego zęba.

TEST ODRUCHOWY: wszystko, co po ujrzeniu/próbowaniu powoduje natychmiastowy odruch wymiotny, jest na pewno zepsute!!!



Małgorzata Lenc

LOGITECH G25
GENIUS LOOK 315FS
MEDIA-TECH HAPI
APOLLO MONZA
PHILIPS SRU1060

TAGAN DUALENGINE U25
NVIDIA NFORCE 590 SLI
SAMSUNG X820
PATRIOT PC2-8000 XBLK
RAZER KRAIT

07/2006

Superkierownica?

Firma Logitech prezentuje G25 – najbardziej zaawansowaną 11-calową kierownicę, umożliwiającą obrót o 900 stopni. Wyposażono ją w przekładnię na sześć biegów, pedał sprzęgła i dwusilnikowy mechanizm siłowego sprzężenia zwrotnego. Całość wykonano z doskonałej jakości materiałów – nierdzewnej stali i skóry. Urządzenie miało premierę podczas targów E3.

www.logitech.com

Kamerek nastał czas

Ostatnimi czasy zaprezentowano kamerę Look 315FS „zakłętą” w piłce nożnej. Dla podkreślenia mundialowej atmosfery producent (Genius) dołączył do zestawu nalepki z flagami 32 krajów zakwalifikowanych do tegorocznych Mistrzostw Świata. Owo „ustrojstwo” ma kosztować około 55 złotych.



Media-Tech zaś pochwalił się kamerą HAPI MT4005 wyposażoną w 4 diody mogące oświetlić osobę siedzącą przed monitorem, gdy w pokoju jest ciemno – polecana jest dla notebooków i monitorów LCD, ale może też leżeć na biurku. Ma ona kosztować niespełna 80 zł.
Genius: www.incom.pl, www.ntc.pl
Media-Tech: www.media-tech.pl



Xbox2Go?

Po niepodważalnym sukcesie przenośnej konsoli PSP pojawia się coraz więcej plotek na temat równoważnego produktu bezpośredniego konkurenta, czyli Microsoftu. Jak widać na załączonym obrazku, koncepcje są różne, lecz zaznaczam, że w większości są to pomysły entuzjastów, których nie potwierdził sam zainteresowany – gigant z Redmond.

www.xbox2go.com
www.wt3.co.uk



Motorok

Niech nikt nie próbuje mi wmówić, że tego motoru nie projektowano przy użyciu komputerów, kart graficznych i myszek czy tabletek... To trochę pokręcana konstrukcja, ale przyznam, że chętnie dosiadłbym tego rumaka i pomknął w góry lub bagnistymi łąkami.

www.michelchallenge-design.com



Kierownik Apollo

Apollo Monza – kierownica dla posiadaczy PC – ma dodatkowy moduł z sekwencyjnym drążkiem zmiany biegów oraz dźwignią hamulca ręcznego. Kierownica ta ma efektywny kąt skrętu 180 st. oraz system wibracji DUAL VIBRATION FEEDBACK. Cena urządzenia wydaje się dość przystępna – 90 zł.

www.apollo.com.pl

WiFi Phone

Netgear WiFi Phone (SPH101) jest jednym z pierwszych na świecie bezprzewodowych telefonów internetowych, które umożliwiają prowadzenie nielimitowanych, bezpłatnych rozmów telefonicznych z użytkownikami Skype'a na całym świecie. Aby rozmawiać przez Netgear Skype WiFi Phone, nie trzeba być podłączonym do komputera, wystarczy pozostawać w zasięgu bezprzewodowej sieci, do której dostęp nie jest zabroniony. Sugerowana cena detaliczna nowego telefonu wynosi 361 USD. Urządzenie objęte jest 2-letnią gwarancją.

www.netgear.com
www.verizon.com



Pilot dla kibiców

Philips przygotował dla zagorzałych kibiców niespodziankę – uniwersalny pilot telewizyjny SRU1060 2 w 1. Urządzenie jest kompatybilne z każdą marką telewizora, odtwarzacza czy nagrywarki DVD oraz wyposażone w... otwieracz do butelek. Jak to mówią – szacun. Widać, że projektował go facet. Ponadto każdy klient otrzyma przy jego zakupie kartę do zapisywania wyników meczów oraz dodatkową baterię. Limitowana wersja pilota dostępna jest już w sprzedaży w całej Europie za cenę 49 zł.

www.philips.pl



Zasilacz bez molexów?

Już niebawem będzie miała miejsce światowa premiera najnowszej rodziny zasilaczy Tagan. Podobnie jak Turbojet, seria DualEngine U25 również korzysta z dwóch transformatorów dla linii +12V, co pozwala zapewnić bardzo stabilne napięcia dla wymagających systemów. Urządzenia te będą wyposażone w rozwiązanie S2M Combo, dzięki czemu możliwa będzie rezygnacja z większości złącz Molex na rzecz Serial-ATA. Jeśli jednak będziemy potrzebowali Molexa, wystarczy założyć na złącze SATA specjalną nakładkę. Firma zapowiada całą linię wydajnych zasilaczy o mocach od 450 do 700 W.

www.zenfish.pl
www.tagan.com

nForce serii 5

Firma Nvidia Corporation wprowadziła na rynek nowy chipset NvidianForce 590 SLI – rozwiązanie o wysokiej wydajności przeznaczone dla nadchodzących platform PC, w tym także opartych na procesorach AMD z podstawką AM2. Chipset ten oferuje entuzjastom zestaw funkcji zaprojektowany specjalnie do gier, w tym:

* Kompletne rozwiązanie do overclockingu – specjalnie zaprojektowany układ scalony o sporym potencjale overclockerskim oraz narzędzia do podkręcania. W tym odpowiednie BIOS-y oraz oprogramowanie Nvidia nTune



* Nvidia FirstPacket – technologia sieciowa pozwalająca na przypisywanie wyższych priorytetów pakietom generowanym przez gry komputerowe, co zmniejsza ping i podnosi komfort rozgrywki

* Technologia Nvidia LinkBoost – automatycznie zwiększa prędkość magistrali PCIe, gdy zainstalowane zostaną obsługujące ją procesory graficzne takie jak NVIDIA GeForce 7900 GTX

* Pamięć SLI-Ready – pierwsze rozwiązanie wykorzystujące nową specyfikację EPP (Enhanced Performance Profiles) i zwiększające wydajność modułów pamięci DIMM

O cenie na razie nic nie wiadomo.

www.nvidia.pl

Razer Krait

Nowa myszka Razer – Krait, dedykowana jest konkretnej grupie graczy, a mianowicie fanom strategii czasu rzeczywistego (RTS). Trzy programowalne przyciski charakteryzują się świetnym czasem reakcji (dzięki technologii Hyperresponse) i możliwością wykonania aż 1200 APM (actions per minute). Układ optyczny Razer Precision (1600 DPI i aż 6500 klatek na sekundę) ma sprawić, że Krait będzie reagował na najmniejszy ruch i najszybsze kliknięcie. Cena detaliczna tej myszki to 159 zł.

www.razerzone.com
www.mmv.pl





Plaski Samsung

Samsung przedstawił pierwszy telefon z planowanej serii superplaskich urządzeń mobilnych. Zaprezentowany po raz pierwszy na wystawie SviazExpoComm 2006 w Moskwie Samsung X820 ma najcieńszy na świecie profil – zaledwie 6,9 mm, a waży 66 g. Wbudowano w niego aparat fotograficzny o rozdzielczości 2 megapikseli.

www.samsung.pl

MP3-DJ Sport

Odtwarzacz MP3-DJ Sport to (znów) coś dla prawdziwego kibica – wygląda niczym sportowy zegarek. W zestawie, poza zwykłą smyczą, dostajemy specjalny pasek do noszenia urządzenia na przegubie czy przedramieniu. Przed twardym lądowaniem, o jakie nie trudno na treningu, chroni je solidny żelowy ochraniacz w kształcie obejm. W Polsce odtwarzacz dla aktywnych sprzedawany będzie przez Incom i NTT, jego cena w najmniejszej wersji 512 MB nie przekroczy 320 złotych.

www.incom.pl
www.ntt.pl



T-Shirt na Disco

T-Qualizer to koszulka T-Shirt, w którą wbudowano ekran wykonany z elektroluminescencyjnego tworzywa oraz układ podświetlający poszczególne komórki do świecenia. Układ ten reaguje na dźwięk i dzięki temu to, co widać na „ekraniku”, odzwierciedla odgłosy wokół koszulki. Idealny gadżet dla tych, którzy chcą być oryginalni i zabłysnąć (dosłownie!) na imprezie. Koszulki kosztują około 26 funtów brytyjskich.

www.gadget-box.com



SHORTY

Dazzle Video

Są to bardzo proste w obsłudze rozwiązania umożliwiające edycję i archiwizację materiałów wideo, w przypadku Dazzle Video Creator Platinum również w formatach obsługiwanych przez przenośne odtwarzacze DVD, takie jak Sony PlayStation Portable (PSP) czy Apple Video iPod. Nowa linia składa się z następujących produktów: DVD Recorder – 179 zł; Dazzle Video Creator – 299 zł; Dazzle Video Creator Platinum – 369 zł.

www.edycjavidio.pl
www.alcor.com.pl
www.pinnatetys.pl



Przenośny Panasonic

Panasonic po raz pierwszy wprowadza na polski rynek przenośny odtwarzacz DVD z panoramycznym 9-calowym (przekątna 22,4 cm) składanym ekranem LCD i pojedynczym mocowaniem, które pozwala na wygodne ustawienie go pod wybranym kątem. Do najważniejszych cech urządzenia należy również możliwość odtwarzania filmów w formacie DivX. Ciekawe i jednocześnie praktyczne wzornictwo, wytrzymała i wygodna konstrukcja oraz akcesoria sprawiają, że DVD-LS91 można ze sobą zabrać w podróż, na weekend, na wakacje czy zamontować w samochodzie ku uciechy pasażerów. Odtwarzacz dostępny jest już na polskim rynku. Rekomendowana cena brutto urządzenia wynosi 1399 zł.

www.panasonic.com.pl/global



PATRIOTyczne pamięci

Firma eXtremeMem, wyłączny dystrybutor pamięci Patriot w Polsce, wprowadziła do oferty nowe pamięci DDR2. A konkretnie model Extreme Performance DDR2 PC2-8000 XBLK – który ma być najszybszy na świecie (oczywiście w chwili prezentacji). Osiągnięcie bardzo niskich opóźnień (CL4-4-4-12) przy efektywnej prędkości pamięci rzędu 1 GHz plusuje nowe moduły w czołówce wśród pamięci DDR2. Jak wszystkie produkty z serii Extreme Performance, nowe urządzenia zostały zaopatrzone w aluminiowe, żebrowane (dla zwiększenia powierzchni oddawania ciepła) radiator. Moduły są objęte wieczystą gwarancją.

www.patriotmem.pl
www.extrememem.pl

cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California. Hawk is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe.

4.7GB



Wypali! Na pewno!

DVD-R x8



DVD+R x8



Slim Tower
10 PCS



Slim Case
1 PCS



Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
50 CD-R



Cake
10 CD-R



DVD-R
w kopercie



DVD+R
w kopercie



CD-R
w kopercie



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb ±0.1 • Czas nagrywania: 30 min
Średnica dysku: 120 mm ±0.1 • Średnica otworu: 15 mm • Grubość: 1.2 mm
Średnica powierzchni nagrywania: 44.7 mm ±0.1 mm • Materiał nośnika: poliwęglan • Warstwa zapisu: italo-japońska • Warstwa odświeżająca: srebrna • Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV • Poziom odbicia: <0.5°

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4.7 Gb • Czas nagrywania: 120 min • Prędkość nagrywania: x8
Zgodnie ze spec. DVD-R 2.0 • Długość fali prom. lasera: 650 nm • Średnica dysku: 120 mm ±0.1 • Średnica otworu: 15 mm • Grubość: 1.2 mm ±0.3 • 0.35 mm
Forma nagrywania: Dual (0-100%) • Video: DV (25/30) • Audio: D1-D2 • Długość nagrywania: 115 • 0.35 mm • Materiał nośnika: poliwęglan • Warstwa zapisu: italo-japońska • Warstwa odświeżająca: srebrna • Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV • Poziom odbicia: <0.5°
Pozostałe dane: 4.7 Gb • Prędkość nagrywania: 100 us • Kompatybilność: Pioneer, Asia, Phoenix, Toshiba, Sony, Teac, TDK, New, Lite-On, i inne nagrywarki DVD-R 80x • Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!



Dodatkowa sprzedaż wysyłkowa:
www.ultra.pl tel.: +48 22 654 60 43
e-mail: adam@ultra.pl
www.lomsoft.pl tel.: 0801 28 23 63
+48 22 636 90 24, +48 22 631 84 10
00-153 Warszawa, ul. Nowolipska 10/62
e-mail: tomsoli@lomsoft.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
03-876 Warszawa, ul. Maluszczyńska 14 bud. 4
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

SPIS RZECZY

Newsy

Świeża porcja newsów sprzętowych. Wystarczy, że cofniesz się o kartkę – to na s. 126-127.

Moda na modding

Pokazujemy, co zrobić, by twój komputer nie był „nudnym” pudłem ukrytym pod stołem. Odpicuj swojego PC – na s. 128-131.

Testy

Sprawdzamy, czy akcelerator fizyki Ageia rzeczywiście ma zastosowanie; testujemy nowy procesor Intel'a i pewien nietypowy sprzęt firmy Yamada. Wszystko to na s. 132-139.

Ostrość mrurowana

Kupiłeś LCD, ale nie jesteś zadowolony z obrazu? Zobacz, czy nie rozwiążesz problemu, korzystając z gniazda DVI Out. O tym na s. 140-141.

WarXing – sport na wakacje?!

Darmowy dostęp do Internetu? To możliwe, choć... nieetyczne. O co chodzi? Czytaj na s. 142-143.

Poradnik: Commodore 64 na PC

Tiges wyjaśnia, jak odpalić stare gry z C-64 na PC. Oldskulowców zapraszamy na s. 144-145.

O dziennikarskich fenalach

Jak zwykle w Nie daj się nabrać, kontrowersyjny Khedron węszy podstępny. Tym razem m.in. w „odwiecznym” konflikcie CRT vs. LCD. Zgadzasz się z jego opiniami? Sprawdź na s. 146-148.

Moda na modding

Dzisiejszy komputer dla gracza to nie tylko gigabajty i gigaherce pozwalające na bezproblemową zabawę z coraz nowszymi i coraz bardziej wymagającymi tytułami. Dzisiejszy komputer dla gracza musi również wyglądać. I to jak!

Jednak jak

z szarej, bezdusznej skrzynki wykrzesać trochę życia, by stała się interesującym elementem wyposażenia, którego nie trzeba chować głęboko za biurkiem, bo szpeci pokój? Odpowiedzią jest tuning wizualny, czyli modding. Początkowo modyfikowanie komputerów ograniczało się do prostych przeróbek polegających na wymianie wentylatorów na kolorowe, wstawieniu

okna z pleksi i montażu prostego oświetlenia. Obecnie modding to skomplikowane przeróbki pecetów, często wyposażonych w chłodzenie wodne (WC), czasem nawiązujących do ulubionych gier autorów modyfikacji, niekiedy też umieszczanych w przedmiotach służących zgoła do innych celów – jak np. bańka na mleko czy gitara. Możliwości moddingu są w zasadzie nieograniczone – a jeśli nawet, to na

Wolfenstein Radio PC

To projekt, którego koncepcja wizualna jest oparta na znanym sieciowym shooterze FPP Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory, a jednocześnie wygląda jak wojskowa radiostacja. Obudowa powstała na bazie starego Compaqa minitower, na której oparto solidną konstrukcję z grubej blachy stalowej. Do malowania bocznych ścian i topu, po uprzednim zagruntowaniu podkładową w sprayu, użyto akrylowej farby z mieszalnika i wałka z gąbki. Wygląda fenomenalnie, ale stworzenie takiego komputera wymaga naprawdę ogromnej pracy.

AMPEROMIERZ PRĄDU ZMIENNEGO wpięty został w obwód zasilania i mierzy całkowity prąd pobierany przez komputer. W trybie „idle” w konfiguracji z Athlonem 64 wskazówka ledwo się wychyla, ale po uruchomieniu np. Enemy Territory pobór prądu natychmiast skacze do około 1A, co odpowiada mocy około 230 watów. W czasie gry wskazówka przemieszcza się lekko po skali w zależności od gęstości wymiany ognia.

PRZEDNI PANEL wykonany jest od zera, w całości z blachy o grubości 2 mm. Dobrym materiałem do majsterkowania w warunkach domowych jest aluminium – jest miękkie i plastyczne. Front składa się z kilku kawałków blachy połączonych nitami zrywalnymi. (Do nitów aluminiowych wystarcza zwykła nitownica za 20 zł z hipermarketu.) Front jest pomalowany bardzo delikatnie czarną farbą w sprayu, przez co aluminium straciło połysk i przypomina stal. Przed malowaniem blachę trzeba koniecznie zmatowić bardzo drobnym papierem ściernym (najlepiej wodnym). Uroku dodają również domalowane ręcznie rdzawe zacieki, a realistycznego wyglądu mierniki wychyłowe – napięcia i prądu, pochodzące z lat 60. ubiegłego stulecia.

WOLTOMIERZ PRĄDU STAŁEGO

mierzy 6 różnych napięć: krytyczne napięcia zasilające +3,3V, +5V, +12V oraz napięcia na wentylatorach: procesora, zasilacza i obudowy. Wychylenie wskazówki woltomierza odpowiada prędkości obrotowej „wiatraków”.

Rzut na ściankę boczną obudowy

ANTENA powstała od zera ze stalowego pręta i aluminiowej rurki zakupionych w markecie budowlanym, a jej mocowanie wykonano z elementów niewiadomego pochodzenia, zalegających w piwnicy.

TABLICZKA znamionowa z opisem parametrów urządzenia i roku budowy została zamówiona w specjalistycznym zakładzie i przymocowana nitami.

UCHWYT (bardzo praktyczny) to wojskowy parczany pas, a jego mocowanie do obudowy służyło wcześniej w tym samym telefonie polowym co słuchawka.

OTWORY „po kulach karabinowych” zostały wywiercone wiertłem o średnicy 5 mm, a następnie wygładzone dookoła za pomocą miniszlifierki.

NAPIS w języku niemieckim „Uwaga! Wróg podsłuchuje” namalowany został farbą w sprayu z pomocą szablonu z cienkiej tektury.

TABLICZKI z opisem przełączników zostały zamówione w specjalistycznym zakładzie. Koszt tabliczek to łącznie 25 zł.

WYBÓR mierzonego napięcia dokonywany jest przełącznikami pochodzącymi sprzed kilkudziesięciu lat.

POKRĘTŁA regulacji prędkości obrotowej wentylatorów wyprowadzone są na przedni panel.

OŚWIETLENIE to zespół czerwonych diod LED – 7 z nich generuje światło wydostające się spod orla na boku, 4 podświetlają orla znajdującego się na przednim panelu (mniejszy orzeł podświetlany jest przez diody umieszczone w płytce z pleksi grubości 10 mm). Po jednej diodzie zainstalowano w amperomierzu i woltomierzu do oświetlenia skali mierników.

Największy zbiór najciekawszych modyfikacji zebranych na jednej stronie można znaleźć pod adresem www.neatorama.com/case-mod/.

pewno nie wyobraźnią moddera. Najciekawsze projekty powstają miesiącami, a nawet latami. Efekty tych prac można podziwiać w galeriach internetowych, a nawet śledzić ich przebieg na „work logach”, czyli dziennikach z przebiegu pracy, suto okraszonych zdjęciami.

Modding na sukces

Modding to świetna zabawa. Pamiętajmy jednak, że majsterkowanie przy komputerze wymaga przygotowania: znajomości jego budowy i zasad działania, oraz warsztatu. Jeśli chcemy dokonywać przeróbek ingerujących w układ elektryczny, wykonać chłodzenie wodne, konieczne będzie szczególne poznanie idei pracy poszczegól-

nych podzespołów. Warsztat to nie tylko podstawowe narzędzia jak wiertarka, miniszlifierka (dremel) i lutownica, ale także umiejętności manualne, z którymi trzeba się urodzić albo je wykształcić. Wiele znanych modderów miało kiedyś (lub ma) do czynienia z modelarstwem, które doskonale te umiejętności rozwija. Nie wolno też zapominać o podstawowych zasadach

ostrożności i bezpieczeństwa. Nikogo nie trzeba przekonywać, że niewłaściwe i nieumiejętne obchodzenie się z prądem i narzędziami może prowadzić do poważnych kłopotów ze zdrowiem. Ostrożnie należy się również obchodzić z podzespołami, które są bardzo wrażliwe na uszkodzenia mechaniczne i elektryczne. Aby uniknąć ich zniszczenia i tym samym dużych wydatków, warto zapoznać się z zaleceniami producenta dotyczącymi zasad obchodzenia się ze sprzętem.

Co tu można zmodić?

Zmodować można właściwie wszystkie elementy PC-ta, choć najczęściej „ofiara” przeróbek pada obudowa. Samodzielne moddowanie najlepiej zacząć właśnie od niej. Wycięcie

okna, instalacja oświetlenia, malowanie, wymiana przełączników, wentylatorów, okablowania – to najbardziej popularne techniki. Wprowadzie po takich zabiegach komputer dalej przypomina komputer, ale bardziej cieszy oko. Wyższy stopień wtajemniczenia to instalacje chłodzenia wodnego, montaż termometrów wskazujących nagrzewanie się podzespołów, mierników napięcia pracy wentylatorów i pobieranej mocy czy wyświetlaczy ciekłokrystalicznych monitorujących parametry pracy komputera. Ale są tacy, którym i to nie wystarcza. Najbardziej wtajemniczeni budują własnoręcznie całą obudowę od zera, nadając jej często niezwykle kształty – jak np. piramidy.

Modding łatwiej pokazać, niż o nim pisać. Dlatego w dalszej części tekstu prezentujemy kilka konkretnych prac, które lepiej przybliżą to zagadnienie niż „sucha” teoria. ■ SHEYR

SEUCHAWKA pochodzi z prawdziwego wojskowego telefonu polowego z ubiegłego stulecia.

CESARSKI ORZEŁ, rozpoznawalny symbol gry, wycięty jest wyrzynarką z aluminiowej blachy o grubości 2 mm i pomalowany farbami podkładowymi (w sprayu) – szarą i brązowo-czerwoną, dzięki czemu kolory są przytłumione, wyblakłe – jakby ze starości. Orzeł przytwierdzony jest do bocznej ściany za pomocą kilkudziesięciu nitów. Pomiedzy orłem a boczną pokrywą jest szczelina, przez którą wydostaje się czerwone światło.

ABY nadać „radiostacji” image sprzętu z II wojny światowej, a właśnie w tym okresie rozgrywa się akcja Enemy Territory, obudowa musiała szybko zarzewieć. Idealna do tego celu okazała się dwuskładnikowa farba Modern Options, która ma już renomę w branży modderów.

Jeszcze o tym, czego nie widać – duża liczba elementów elektrycznych wymagała dodatkowego okablowania. Wewnątrz jest około 20 metrów przewodów, które trzeba było okiełznać. Stąd sporo uchwytów mocujących i organizujących okablowanie. Wszystkie połączenia wykonane są elastycznie – tzn. nie są lutowane, ale skręcane albo wsuwane na zaciski, gdyż na etapie składania obudowy elementy trzeba dopasowywać i w razie konieczności poprawiać, co oznacza ich wielokrotny montaż i demontaż.

Prace nad projektem trwały przez okres prawie 9 miesięcy, a czysty wkład pracy to przeszło 150 roboczogodzin. Koszt, nie licząc podzespołów komputera, wyniósł około 300 zł.

Work log: <http://forums.bit-tech.net/showthread.php?t=87387>
Fotograf: Michał Mazurkiewicz



Industrial M.O.D.

To nie tylko obudowa robiąca niesamowite wrażenie wizualne. To ultraszybka maszyna dla wymagającego gracza. Konfiguracja komputera oparta jest na Athlonie 64 3500+ i układzie SLI: płyta MSI K8N-SLI i 2x MSI GF 6600GT. Reszta to pamięć: 2x 512 MB DDR-500 KingMax i 2x 160 GB DM-10 SATA NCQ plus napęd optyczny DVD-RW NEC. Autor – Rafał Gruca (GROOC!), nie skorzystał z gotowego chassis, ale skonstruował całą obudowę własnoręcznie. Jest ona samonośna, tzn. ścianki i trzymające je w całości kątowniki są elementami konstrukcyjno-nośnymi.

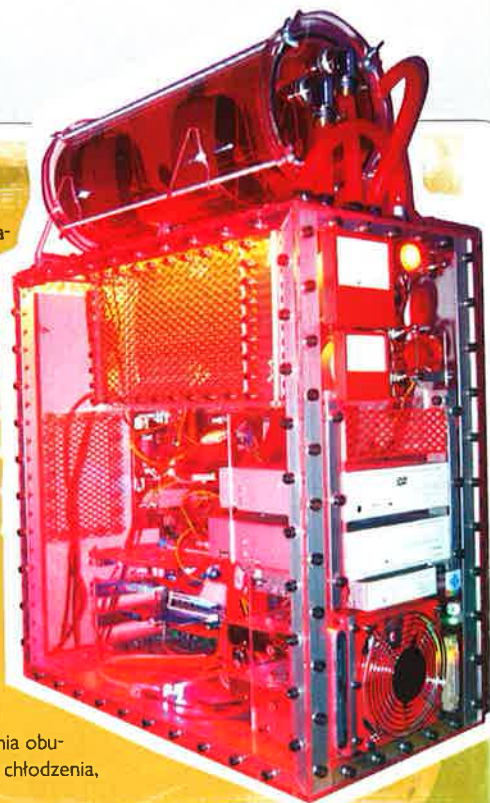
Najbardziej interesującym elementem moda jest niewątpliwie WC. Układ chłodzenia został zaprojektowany i wykonany w całości bez używania gotowych produktów z półki. System składa się z dwóch nagrzewnic (Volkswagen)

i dwóch pomp (Atman), ale jednego rezerwuaru, czyli zbiornika. Miedziane bloki chłodzą procesor, chipset płyty głównej i GPU. Ciecz chłodząca to mieszanka własnej receptury: płyn chłodniczy, woda destylowana, inhibitor korozji i środek antyglonowy. Nagrzewnice są chłodzone czterema wentylatorami 120 mm (po dwa na nagrzewnicę). Czerwony kolor chłodziwa (dla wzmocnienia użyto barwnika z pisaków) świetnie się komponuje z całością obudowy. Zestaw nie jest „podkrecony”, gdyż konfiguracja radzi sobie z każdym zadaniem, ale dzięki wydajnej instalacji WC jest gotowy na poważny overclocking.

Dodatkowy, wykonany własnoręcznie układ elektryczny stanowią radzieckie woltomierze wskazujące krytyczne napięcia zasilania: +12 V, +5 V i +3,3 V, oraz zespół przełączników, którego zadaniem

jest wybór wskazywanego napięcia i regulacja prędkości obrotowej wentylatorów. Wraz ze startem komputera uruchamiane jest oświetlenie i pompy tłoczące wodę w obieg. Oświetlenie stanowią szeregowo połączone diody LED w kolorze czerwonym.

Pięćmiesięczna praca nie poszła na marne. Oprócz oczywistej satysfakcji autora mod zebrał laury – drugie miejsce w konkursie, który miał miejsce podczas ubiegłorocznych targów tuningu komputerów w Krakowie. Koszt wykonania obudowy, włącznie z układem chłodzenia, wyniósł około 1500 zł.



ARTCASE

Kolejna modyfikacja to dzieło moddera o nicku AIKON. Obudowa to sporych rozmiarów skrzynia (42 cm x 54 cm) o froncie w kształcie ośmiokąta. Stelaż nośny wykonany został z kątowników aluminiowych, front i tylna ściana z blachy aluminiowej, boki zaś z tworzywa sztucznego gładkiego na gorąco, ręcznie. Do ogrzania tworzywa posłużyła opalarka. Konstrukcja została skrecona śrubami. Dla uzyskania gładkiej powierzchni nierówności pokryto przed malowaniem szpachlą i oszlifowano. Całość z zewnątrz i od wewnątrz pomalowana została pomarańczową farbą akrylową po uprzednim nałożeniu warstwy farby podkładowej. Do malowania wzorów autor używał aerografu. Dla zabezpieczenia właściwej powłoki i nadania połysku nałożono 13 warstw bezbarwnego lakieru.

Istotną część stanowi instalacja chłodzenia wodnego zapewniająca prawidłową pracę procesora i karty graficznej – 36 stopni w każdym obciążeniu. Taki wynik uzyskano dzięki dobremu chłodzeniu

miedzianej nagrzewnicy produkcji szwedzkiego koncernu motoryzacyjnego, na którą naciera powietrze z dwóch wentylatorów 120 mm. Do chłodzenia CPU i GPU użyto bloków wodnych Realitynet. Instalacja, na którą składają się bloki: pompa, nagrzewnica i zbiorniki, połączona jest półprzezroczystymi węzami, w których płynie woda destylowana zabarwiona zielonym barwnikiem wrażliwym na światło ultrafioletowe. Instalacja mieści 1,5 l chłodziwa. Wę w froncie wykonano otwory, przez które można kontrolować jego poziom w obu zbiornikach. Pamięci chłodzone są pasywnie radiatorami z aluminium.

I tym razem dwumiesięczny wysiłek i inwestycja rzędu 1200 zł się opłaciła – na tegorocznych targach tuningu komputerów we Wrocławiu jury konkursowe przyznało projektowi AIKONA miejsce tuż za podium – czwarte, ale wśród uczestników targów obudowa została oceniona najwyżej.



Okno z pleksi w kilku krokach

To jedna z najprostszych modyfikacji – okienko, przez które widać wnętrze komputera (np. podświetlone). Oto opis takiego moddingu w sześciu krokach – zanim zaczniesz, upewnij się jednak, że podołasz!



>>> Obudowę oklejamy taśmą malarską, na której odrysowujemy kształt okna. To samo robimy z pleksi pamiętając, że jeśli okno ma być mocowane na zakładkę, musi być większe niż otwór.



>>> Wycinamy w obudowie otwór dremelem lub wyrzynarką.



>>> Piłnikiem i papierem ściernym wyrównujemy i wygładzamy krawędzie.



>>> Z pleksi wycinamy okno i obrabiamy krawędzie, podobnie jak w kroku 3.



>>> Mocujemy okno – w tym przypadku na śruby i...



>>> ...gotowe!

Wykonanie takiej modyfikacji wymaga od 3 do 8 godzin pracy, w zależności od wprawy, zastosowanych narzędzi i dokładności.

Za obiekt demonstracyjny posłużyła obudowa „barebonerzyńca” autorstwa Adriana add_ryana Szleka.

Radioactive Ammo PC

Powstał w stolicy stanu Texas – Austin, gdzie działa prężna grupa modderów pod wspólnym szyldem **AustinModders.com**. Autorem tej modyfikacji jest **Joshua Driggs** (ZapWizzard). Podstawą moda jest oryginalna, bardzo solidna i ciężka skrzynka na amunicję do działka 25 mm. Jej zewnętrzne wymiary to tylko: 35,5 cm x 35,5 cm x 12,7 cm, więc od razu widać, że umieszczenie w niej całego peceta nie mogło być łatwe! Właściwie instalacja każdego z podzespołów wymagała mniej lub bardziej poważnych przeróbek: albo skrzyni, albo podzespołu. Trudno nawet tę pracę nazwać modyfikacją, gdyż autor stworzył własną obudowę w całości i to z elementów, których nie wykorzystuje się na co dzień do produkcji hardware'u. Można powiedzieć, że ZapWizzard zmodyfikował w zasadzie wszystko!

Centralnym elementem, który przykuwa uwagę na pierwszy rzut oka, jest przedni panel. Na nim znajdują się wyprowadzenia do wszystkich

urządzeń peryferyjnych (klawiatura, mysz, monitor, słuchawki), wyprowadzenie zasilania, sterowanie pracą wentylatorów wraz z woltomierzem wskazującym napięcie na wiatrakach, wyświetlacz ciekłokrystaliczny, włączniki (zasilania, reset i eject), diody sygnalizacyjne i wyloty powietrza. Panel został wycięty z pleksi i pomalowany na czarno dość skomplikowaną metodą w celu uzyskania porowatej powierzchni pasującej do reszty obudowy. Otwory na urządzenia i gniazda wycięto ręcznie dremelem (miniszlifierką) i wiertarką. Standardowe wtyki i gniazda USB dla podłączenia peryferiów zastąpiono wtykami i gniazdami stosowanymi w CB radiu. Typowy konektor VGA doprowadzający sygnał do monitora został zastąpiony przez okrągły 10-pinowy. Nawet standardowy wtyk zasilający zmieniono na wtyk pochodzący od mikrofonu. Wyświetlacz ciekłokrystaliczny na środku panelu frontowego ma jedynie funkcję ozdobną. Na panelu zainstalowano dodatkowy włącznik w postaci stacyjki uruchamianej kluczem, który blokuje zasilanie klawiatury, myszy, włącznik zasilania, reset i eject, zatem podczas LAN



party można się bezpiecznie oddalić bez ryzyka, że ktoś niepowołany dostanie się do zasobów komputera.

Wewnątrz małej obudowy panuje spory tłok, co ma zły wpływ na panującą tam temperaturę. Chłodzenie zapewniają cztery małe wentylatory. Wlot układu to dwa wiatraki (50 mm i 60 mm) na tylnej i bocznej ścianie. Wyloty ogrzanego powietrza znajdują się na panelu frontowym – podświetlany grill w lewym górnym rogu i drugi w prawym dolnym rogu. W zależności od potrzeb szybkość obrotowa wentylatorów sterowania jest potencjometrem obrotowym w granicach od 7 do 12 V.

Drobnych poprawek obudowa doczekała się również z zewnątrz. Skrzynka otrzymała nową białą-żółtą etykietę ostrzegawczą – widoczną na topie. Całe oświetlenie utrzymane jest w zielonej kolorystyce. Grille wentylatorów na panelu frontowym, podświetlenie szczeliny w górnej części obudowy oraz peryferia – klawiatura, mysz, a nawet słuchawki. Jak widać, ogromną uwagę modder przykładał do szczegółów – nawet podświetlenie wentylatora na froncie w lewym górnym rogu przypomina symbol radioaktywności.

Work log: <http://forums.bit-tech.net/showthread.php?s=&threadid=36192>



BARDZIEJ LUB mniej interesujących projektów znaleźć można w sieci setki, jeśli nie tysiące – i nie sposób ich tu wszystkich zaprezentować. Kilka innych ciekawych „okazów” to m.in. **BATTLEFIELD** w wykonaniu duńskiego moddera o nicku **Bravoure**, z imponującym hardware'em (AMD X2 4400+, ATI X1900XTX, Corsair 2 GB RAM i 2 x Maxtor 160 GB SATA), **Unreal PC** w wykonaniu Sheldona Brighta (Sheldog23) z grupy AustinModders czy **CPU STINGRAY** w wykonaniu Billa Owena z Minnesoty. Bill jest autorem wielu bardzo ciekawych projektów, które można podziwiać na jego stronie: www.mnpctech.com.



Świetnym źródłem informacji o moddingu i chłodzeniu wodnym jest Internet. Do najciekawszych serwisów WWW należą m.in.:



>>> MOD-PLANET.COM
Serwis jest stale uaktualniany. Zawiera nowinki techniczne ze świata, poradniki, ma świetne forum, na którym można od podstaw poznać modding, water cooling, a także overclocking. Sporo work logów w każdym z 3 wymienionych działów.



>>> WWW.NEATORAMA.COM/CASE-MOD/
Największy zbiór najciekawszych modyfikacji zebranych na jednej stronie można znaleźć pod adresem www.neatorama.com/case-mod/.



>>> DZIKIE.NET
Na stronach ciekawa i obszerna galeria zmodyfikowanych obudów, obszerne forum dyskusyjne, a także poradnik overclockingu.

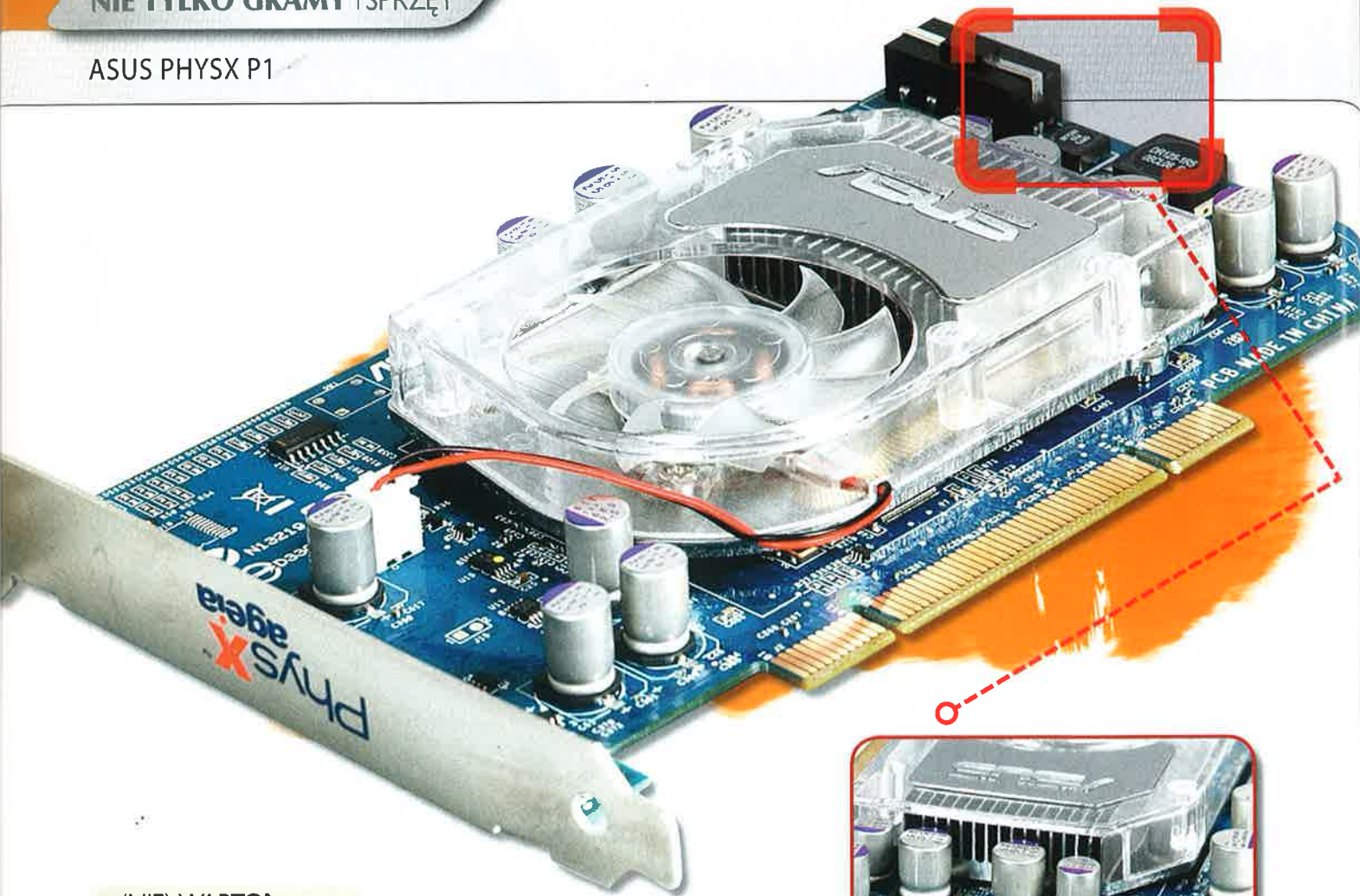


>>> NIGHT-MODDERS.COM
Poza prężnym forum, artykułami i nowościami można tu znaleźć ciekawe poradniki – np. jak zamontować na przednim panelu wyświetlacz LCD monitorujący pracę komputera albo jak grzewać w warunkach domowych.

WARTO ODWIEDZIĆ TAKŻE NASTĘPUJĄCE STRONY WWW:

FUTURELABS.PL
HARDPC.PL
JET-PC.COM
KOMP2.ORG
MODDING.PL
OC TIMES.PL
OCM.PL
OVERCKOCKERS.PL
OVERCLOCK.PL
PC-FAN.PL
PCUNITED.INFO
REALITYNET.PL
TWEAK.PL

ASUS PHYSX P1



(NIE) WARTO?

Asus PhysX P1

Cena: 990 zł | Producent: Asus | Dystrybutor: ASUS Polska | pl.asus.com



>>> Kartę trzeba dodatkowo podłączyć do zasilacza.

DO NIEDAWNA wielu graczy i sporo osób pasjonujących się techniką komputerową na hasło „odzwierciedlenie realnego świata w grach” pomyślałoby, że dotyczy to doskonale realistycznych efektów graficznych, generowanych przez coraz mocniejsze akceleratorzy 3D oraz niezwykle dokładnie oddanych dźwięków świata wokół postaci kierowanej przez gracza.

Od pewnego czasu ważnym elementem jest także implementacja coraz dokładniejszych zależności fizycznych różnych obiektów oraz środowisk, w jakich się one znajdują. Pewnym przełomem były procedury zastosowane w grze Half-Life 2, a także w kilku innych znaczących tytułach (np. Far Cry).

Firma AGEIA przez ostatnie kilkanaście miesięcy zapowiadała pojawienie się układu, który niemal

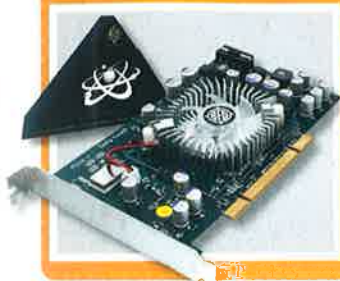
całkowicie miałby odciążyć procesor komputera w obsłudze wszelkich praw fizyki, jakie mogą wystąpić w świecie gry, takich jak interakcje między obiektami (odbicia, zderzenia), realistyczne płyny (woda w rzekach, wodospadach, basenach, żeło i oleiste cieczki spływające po obiektach) czy też zniszczenia (wygięte blachy, uszkodzone kamień i drewno, stłuczone szkło), nie licząc dymu i ognia. Zapowiadała i... w końcu doczekaliśmy się. Na rynku pojawiły się dwie karty firm ASUS i BFG, w których zainstalowano układy PhysX i 128 MB pamięci. Karty te komunikują się z komputerem poprzez złącza PCI, a że do pracy potrzebują sporo energii (ponad 20 W), mają złącze Molex, do którego dołącza się dodatkowe zasilanie. Układy chłodzone są radiatorami z wentylatorami, mimo to mocno się grzeją i do bardzo cichych nie należą.

Po podłączeniu oraz instalacji sterowników w prostej aplikacji demonstracyjnej można sprawdzić działanie procesora fizycznego (PPU). Niestety jest to bardzo prosta scena. Aby przekonać się o jego mocy, trzeba zainstalować demo CellFactor, w którym można obserwować dużą liczbę obiektów, które po wybuchach latają w różnych kierunkach odbijając się od siebie w bardzo realistyczny sposób. Niestety pojawiają się też błędy (beczki wiszą w powietrzu lub przenikają przez inne obiekty).

Kolejną grą, jaką dołączono do ASUS-a, jest Ghost Recon: Advanced Warfighter. Tutaj praca AGEIA zauważalna jest także przy wszelkich wybuchach, uszkodzeniach murów, podłoża, ruchu obiektów przesuwanych podmuchami wywołanymi przez granaty czy broń ciężką. Niestety kartonowe pudła wydają się zrobione z niezniszczalnego materiału, gdyż po wybuchu nie noszą najmniejszego śladu zniszczenia. Gdy wyjmijemy kartę, efekty są mniej spektakularne, lecz nadal realistyczne – wyłączymy brak uszkodzeń kartonów.

Zaznaczyć należy, że zainstalowanie karty PhysX nie przyspiesza działania gier, a często znacznie je spowalnia. Niektórzy zakrzykną gromko, że to jakieś szachrajstwo, przecież karta miała przejąć od głównego procesora obliczenia fizyki, więc powinien on działać wydajniej. Osoba taka miałaby częściowo rację. Częściowo, gdyż wszelkie dodatkowo przeli-

Alternatywa



BFG PhysX (Dołączone demo Hanger of Doom)
Cena: 1120 zł
eXtremeMem
www.extrememem.com
www.bfg.com.pl

Karta BFG PhysX dostarczana jest w bardzo ciekawym opakowaniu w kształcie piramidy. Radiator zamontowany na układzie jest sporo

większy od stosowanego w konstrukcji ASUS-a. Niestety do karty nie dołączono, tak jak ma to miejsce w przypadku ASUS-a, pełnej wersji gry, a mimo to cena jest wyższa od konkurencyjnej konstrukcji. Wydajność kształtuje się na poziomie karty testowanej w niniejszym artykule, co w kwestii oceny POWER ma taki sam wymiar, lecz ocena ECO spada o jedno oczko (brak gry i wyraźnie wyższa cena).



OTO TYTUŁY GIER,
KTÓRE OFICJALNIE
MAJĄ KORZYSTAĆ
Z MOCY OFEROWANEJ
PRZEZ AGEIĘ PHYSX:

Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter
Rise of Nations: Rise of Legends
(Patch)
Bet on Soldier: Blood Sport
(Patch)
Bet on Soldier: Blood of Sahara
Expansion Pack
CellFactor: Combat Training
City of Villains (Patch)
Gunship Apocalypse
Stoked Rider: Big Mountain
Snowboarding
Switchball
Unreal Tournament 2007
Sacred II
Loki
Dogtag
Fallen Earth
Crazy Machines 2
Arena Online
Infernal
Warhammer MMORPG
Eye of the Storm
Heavy Rain
Vanguard: Saga of Heroes
Alpha Prime
Frozen Systems
Monster Madness
Tank Killer
Rail Simulator

czane cząsteczki, rozbity na części obiekt czy elementy poruszające się na ekranie muszą zostać zobrazowane przez kartę graficzną, a to dodatkowe poligony, cienie czy wierzchołki. Niestety GPU musi sobie z nimi poradzić, dlatego wydajność w grach spada wraz ze wzrostem rozdzielczości, w jakiej gramy, co przy trybach wyższych od 1280 x 1024 i skomplikowanych scenach może oznaczać zmniejszenie liczby klatek nawet o kilkanaście procent.

Uważam, że pojawienie się procesora obliczającego fizykę w grach to kolejny krok w kierunku urealistycznienia roz(g)rywek, lecz jest to też woda na młyn dla osób wierzących spisek producentów, chcących wyciągnąć z kieszeni gracza dodatkową kasę. I w sumie chyba będą miały – w tym momencie – rację. Smaczki, jakie oferuje AGEIA, są bowiem ciekawostkami i na razie w niewielkim stopniu poprawiają odbiór świata gry.

Póki nie będzie tytułów, które ze względu na stopień skomplikowania będą wymagały akceleratora fizyki, nie widzę potrzeby zaopatrywania się w tego rodzaju produkt. Może za kilka(naście?) miesięcy, gdy jego cena będzie bardziej „dla ludzi”, a i tytułów gier pojawi się sporo, warto będzie pomyśleć nad takim urządzeniem?

Obecnie lepiej poczekać, co będzie dalej. W końcu na horyzoncie jest system Havok FX przetwarzający obliczenia fizyki na procesor graficzny lub drugi, gdy w komputerze są dwie karty w systemie SLI – ma on być dostępny dla kart Nvidii. ATI także trzyma coś w zanadru – o tym postaramy się napisać już niedługo... ■ **tech-NICK**

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Procesor: AGEIA PhysX
Pamięć: 128 MB GDDR
Interfejs: PCI
Dodatkowe: zasilanie przez wtyczkę Molex
Inne: sterowniki, rozgłębienie zasilania Molex
Gry: Ghost Recon: Advanced Warfighter, demonstracyjne wersje Switchball i CellFactor

Zestaw testowy:
Płyta – ASUS P5WD2-E Premium
Procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz)
Pamięć – 2 x Gell 512 MB PC2-5300
Zasilacz – SilverStone SST-ST60F
Karta dźwiękowa – Creative X-Fi

Z wystawieniem oceny POWER wstrzymujemy się do czasu pojawienia się większej liczby tytułów, które wykorzystają potencjał AGEI 1 pozwól na weryfikację jej możliwości.

Asus PhysX P1



☑ bierze na swoje barki obliczenia fizyki w grach, co owocuje w miarę realnym zachowaniem się obiektów na ekranie

☒ jest droga • na razie nie ma zbyt wielu tytułów, które w spektakularny sposób pokazują jej możliwości
• zmniejsza wydajność (fps) w grach

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



SPEED-LINK - sie ma sie gra!



Numer 1 w Europie - już od dawna
Numer 1 w Polsce - już wkrótce
SPEED-LINK - teraz dostępny również dla Ciebie



Encounter Gamepad

- Dual Vibration
- dwa mini joysticki
- 4 przyciski przednie
- funkcja turbo



Ultra Flat Metal Keyboard

- aluminiowa obudowa
- bardzo niski skok klawiszy
- notebook'owy design
- specjalne klawisze funkcyjne



Medusa 5.1 ProGamer Headset

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu



4in1 Power Feedback Racing Wheel

- kompatybilna z PC/PS2/XBOX/GameCube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250

Competition Pro USB Joystick

- klasyczny joystick cyfrowy
- 4 przyciski
- funkcja turbo
- metalowy drążek



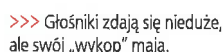
Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage. SPEED-LINK w swojej kategorii jest marką numer 1 w Niemczech i Europie Zachodniej. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.

Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonale produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

**PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA
WWW.MMV.PL**

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul Emaliowa 28, 02-295 Warszawa



Yamada Action Lounge SR4

Długo się wysilałem i nijak nie mogę wpaść na pomysł, **po co komuś taki sprzęt**. Ja np. dużo bardziej wolalbym już położyć się na znacznie wygodniejszym od materaca fotelu i założyć słuchawki, zamiast wydawać na taki gadżet niebagatelne przecież pieniądze. Ogólnie: **szczerze odradzam i czekam, aż ktoś wreszcie zrobi leżankę z prawdziwego zdarzenia** – z force feedbackiem i... funkcją masażu. ■ **MQC**

4 POWER

2 DODATKI

3 ECO

przypoita jakość dźwięku

właściwie nieprzydatne • za małe po rozłożeniu • drgania subwoofera na dłuższą metę są nieprzyjemne

134



MX 610 LEFT-HAND LASER CORDLESS

>>> 610-tka oferuje
aż 8 dodatkowych,
programowalnych
przycisków.



NIE DLA CAMPERÓW

MX 610 Left-Hand Laser Cordless

Cena: 224 zł | Producent: Logitech | www.logitech.pl

CZYM JEST myszka dla gracza – tego mówić nie trzeba. A pomyśleć, że czasem wśród graczy trafiają się leworęczni i im „normalna” myszka nie za bardzo pasuje? Logitech pomyślał.

Leworęczny model myszki Logitech MX 610 charakteryzuje się nowoczesnym, ergonomicznym kształtem. Mysz jest świetnie wyprofilowana i o optymalnie dobranej wadze. Ośmiem dodatkowych przycisków pozwala na skonfigurowanie niewrażliwych skrótów bądź zaprogramowanie całych sekwencji klawiszy w aplikacjach oraz grach. Za pomocą programu dołączonego na nośniku CD-ROM urządzenie jest rozpoznawane w grach i zapamiętywane są jego ustawienia dotyczące dynamiki ruchu. Gryzoń pracuje z rozdzielczością 1600 dpi, co zapewnia płynność oraz precyzję przy zastosowaniu odpowiedniej podkładki. Niestety próby wykonane na samym blacie stołu obnażają jej największą wadę. Ruch jest przerywany, kursor ucieka w różne kierunki, co w zasadzie dyskwalifikuje MX610, jeśli chodzi o zaawansowane granie lub pracę. Model ten ma zdecydowanie większe wymagania w stosunku do jakości powierzchni roboczej niż inne testowane myszy bezprzewodowe. Ich ruch był znacznie bardziej płynny. Do MX610 musicie dokupić dobrą podkładkę – nie na każdej z nowoczesnych działa poprawnie!

Po dłuższym bezruchu daje się też wyczuć chwilową bezwładność spowodowaną przejściem ze stanu uśpienia. Żywotność baterii przy codziennym wielogodzinym użytkowaniu wynosi ok. miesiąca. Nie jest to idealna mysz dla gracza, ale stanowi jedną z najciekawszych propozycji dla leworęcznych użytkowników – do pracy nadaje się świetnie, ale tylko z dobrą podkładką. ■ MadBrush

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Typ sensora: laserowa
Komunikacja: bezprzewodowa (2,4 GHz)
Interfejs: USB/PS/2
Zasięg nadajnika: 10 m
Rozdzielczość: do 1600 dpi
Liczba przycisków: 10 (w tym dwa na rolce)
Liczba przycisków programowalnych: 8
Profil: dla leworęcznych
Rolka przewijania: tak
Inne: automatyczne zarządzanie energią – mysz włącza się i wyłącza jednocześnie z komputerem, niewielki nadajnik USB

Alternatywa



Perfit Left-Handed Optical Mouse
thelefthand.com
Cena: 109 \$
Stworzona ze szczególną dbałością o ergonomię (3 rozmiary) myszka, której modele przewidziano tak dla prawo-, jak i leworęcznych użytkowników komputerów. Mankamentem jest sensor optyczny o czułości jedynie 800 dpi. Do pracy nadaje się znakomicie, a do gier tak sobie.

MX 610 Left-Hand Laser Cordless

POWER	7	6	5	4	3	2	1	0
DODATKI	4	3	2	1	0	0	0	0
ECO	7	6	5	4	3	2	1	0

w końcu coś dla leworęcznych! • nie interferuje z innymi urządzeniami • duża liczba konfigurowalnych przycisków
 • działa poprawnie wyłącznie na dobrej podkładce

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



To radio odtwarza mp3



to również

podobnie, jak dowolne inne radio.

Pomaga im PENTAGRAM VANQUISH RT, rewolucyjny odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją TRANSMISJI RADIOWEJ.

PENTAGRAM Vanquish RT to pierwszy w Polsce odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją TRANSMISJI RADIOWEJ. Dzięki niemu możesz głośno słuchać utworów w formacie mp3 z użyciem dowolnego radia. Możesz słuchać mp3 przez nagłośnienie w swoim samochodzie lub puścić ulubiony kawałek mp3 na imprezie, przez dostępny sprzęt audio - tak, aby wszyscy mogli go usłyszeć. Dostępny w wersjach z wbudowaną pamięcią 128, 256, 512MB i 1GB.

Transmitter pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88MHz do 90MHz z regulacją co 0.1MHz. Ustaw częstotliwość w odbiorniku radiowym i słuchaj swojej ulubionej muzyki gdziekolwiek zachcesz!*

Urządzenie wyposażone jest także w doskonałe radio FM oraz funkcjonalny dyktafon.



już od 199,-

(w tym 22% VAT)
- dotyczy wersji 128MB

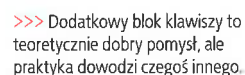
*ze względu na brak odpowiednich regulacji prawnych, funkcja transmisji FM jest domyślnie wyłączona na terytorium UE. Przebywając na terenie krajów, w których korzystanie z tej funkcji jest możliwe, można ją uaktywnić instalując oprogramowanie urządzenia dołączone na płycie CD.

www.PENTAGRAM.pl

MULTIMEDIA VISION

wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM
02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 28
tel. (22) 338 9000, www.pentagram.pl





CZY PROSTSZE JEST LEPSZE?

ZBoard Merc Gaming Keyboard

Cena: 179 zł | Producent: ZBoard | Dystrybutor: Multimedia Vision | www.mmv.pl, www.zboard.com

Poprzedni model tej marki wyróżniał się trzema rzeczami. Po pierwsze, miał wymienne nakładki z klawiszami, co z jednej strony pozwalało dobrze dopasować układ klawiszy do konkretnej gry, a z drugiej skazywało gracza na konieczność ich zakupu, jeśli standardowy układ mu nie odpowiadał. Po drugie, te wymienne moduły wprawdzie fajnie wyglądały, ale w graniu sprawdzały się już tak sobie – nawet jeśli korzystało się z nakładek dedykowanej danej grze. Po trzecie zaś, zarówno klawiatura, jak i dodatkowe moduły kosztowały – i to немало... **W Mercu jednak mamy do czynienia z rozwiązaniem bardziej klasycznym.**

Już na pierwszy rzut oka widać, że zrezygnowano z wymiennych nakładek, oferując w zamian **dotatkowy blok klawiszy po lewej stronie z umieszczonym centralnie czerwonym „motylkiem” zastępującym klawisze WSAD**. Wygląda on podobnie jak osobne moduły oferowane przez kilku producentów, tyle tylko, że tutaj „doczepiona” jest do niego niemal normalna klawiatura. Niemal, bo część numeryczna „zjadła” blok klawiszy sterujących kursorem, co jest trochę niewygodne przy pisaniu tekstów, ale przecież to sprzęt dla graczy. Dla nich ważniejsze będą przyjemnie chodzące klawisze, ich ergonomiczne wyprofilowanie, wygodny kąt pochYLENIA CAŁOŚCI I MOŻLIWOŚĆ obsłUGI DO 7 WCIŚNIĘTYCH klawiszy naraz (zwykłe klawiatury mają problem już przy 3) – „na sucho” Merc robi dzięki temu znacznie lepsze wrażenie niż dużo bardziej wybijajeczony poprzednik.



Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Sposób podłączenia do PC: USB
Liczba dodatkowych klawiszy: 34
Długość przewodu: 180 cm
Liczba profili do gier: 103
Dodatkowe: płytka ze sterownikiem i profilami
Gwarancja: 24 miesiące

Alternatywa



Logitech G15 Keyboard

Przeznaczona dla graczy klawiatura z dodatkowym wyświetlaczem LCD. Klasyyczny układ (z podświetlaniem) jest uzupełniany przez 18 w pełni programowalnych klawiszy, pod które można podpiąć do 54 makr. Wadą jest cena, ale niedługo pojawi się wersja bez wyświetlacza.

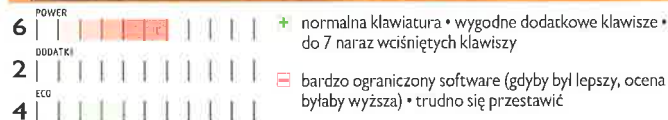
www.logitech.pl
Cena: 359 zł

Ale dobre wrażenie przyska, gdy chcemy pograć. **Pierwsze niemiłe zaskoczenie czeka nas w programie sterującym.** Owszem, można w nim wybrać jedno z wielu przygotowanych przez producenta ustawień klawiszy, problem jednak w tym, że nie mamy żadnej możliwości, by te ustawienia zmienić! Nie chodzi już nawet o makra, choć pozwalają na to choćby klawiatury Logitecha, tylko o zwykłe przypisanie np. do kucania innego klawisza niż lewy Ctrl. Owszem, można załadować nowy profil ze strony producenta, a także wydrukować sobie ściągę, ale jeśli nasza ulubiona gra twórcom nie podeszła, trzeba skorzystać z profilu standardowego i obłożenie klawiszy zmienić w grze.

Pewnym mankamentem jest konieczność przyzwyczajenia się do nowego układu klawiszy. OK, na sucho wydaje się, że rozmieszczone zostały naprawdę nieźle, ale po uruchomieniu gry stare odruchy biorą górę i palce szukają klawiszy w standardowych miejscach. Być może po dłuższym treningu nowy układ okaże się szybszy i wygodniejszy, ale trzy dni na pewno na to nie wystarczą. Tyle czasu dostało kilka „królików doświadczalnych”, ale choć niemal każdy z nich na początku podchodził do testu z dużym entuzjazmem, gdy sprzęt zwracali, miny mieli niewyraźne...

Zwykła klawiatura i latami wyrabiane odruchy wzięły górę, a że to nie jedyna wada tego rozwiązania... Cóż, Merc jest wprawdzie lepszy od ZBoarda, ale to nadal nie to, chyba że macie sporo samozaparciu do treningu palców. ■ **ALLOR**

Saitek Pro Gamer – Command Unit



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

VIEWSONIC VX922



19 CALI LCD-KA

ViewSonic
VX922

Cena: 1499 zł | Producent: ViewSonic Polska
| www.viewsoniceurope.pl

MONITORY ViewSonic gościły na łamach działu sprzętowego CDA kilka dobrych lat temu. Tym razem powracają, lecz już nie jako niezłe CRT-ki, ale dobre LCD.

ViewSonic VX922 to dziewiętnastocalowy panel wyróżniający się bardzo estetyczną, białą – wręcz elegancką obudową.

Wygląd to jednak nie wszystko – dużo bardziej liczy się 19-calowa matryca LCD, którą producent określa jako najszybszą, gdyż z szarego koloru do czarnego i z powrotem przechodzi w niespełna 2 ms (tak naprawdę matryca jest 6-milisekundowa, ale dzięki akceleracji uzyskuje lepsze rezultaty). To się daje – w pozytywnym sensie – odczuć. Podczas kilkunastu testów, gdy pracowałem, grałem w gry FPS oraz oglądałem kilka filmów z DVD, nie przeszkadzało mi żadne smużenie, „duchy” podczas oglądania dynamicznych scen w filmach czy problemy z kolorami przy przejściach tonalnych. Co prawda, to nie to samo, co NEC 90GX2, lecz niewiele VX922 doń brakuje.

Oto kolejna konstrukcja, którą można polecić graczom o zasobniejszym portfelu – nie tylko nadaje się ona doskonale do przeglądania stron WWW czy oglądania filmów lub pisania tekstów – sprawdzi się bardzo dobrze w grach. ■ MIKE-L

>>> Dwa złącza (DVI i D-Sub) to już standard wśród monitorów LCD.



Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

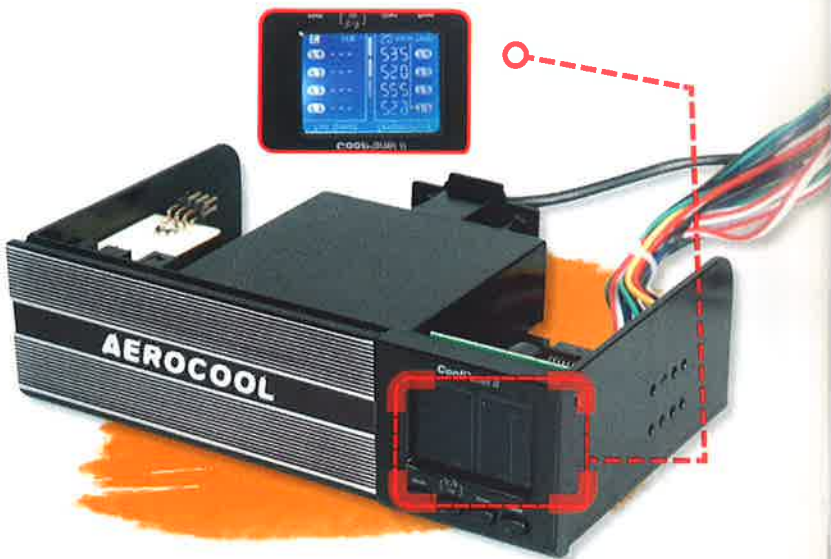
Matryca: 19" TFT Active Matrix
SXGA (TN)
Rozdzielczość: 1280 x 1024
Jasność: 270 cd/m²
Kontrast: 650:1
Kąt widzenia poziom/pion:
170°/170°
Czas reakcji: 2 ms (szary do
szarego)
Połączenie z PC: D-Sub, DVI-D
Wymiary: 431 x 468 x 201 mm
Waga: 6,7 kg

Alternatywa



Iiyama ProLite E1900S
Cena: 1199 zł
www.iiyama.pl
Monitor ma dobre parametry matrycy – 5 ms, czarny-biały-czarny (a nie szary-biały-szary, jak podaje większość producentów), kontrast 700:1 i jasność 300 cd/m². Jakość wykonania także stoi na dość wysokim poziomie.

AEROCOOL COOL PANEL 2



>>> Duży i czytelny wyświetlacz pozwala w prosty sposób kontrolować temperaturę PC-ta.

KONTROLOWANE CHŁODZENIE

Aerocool

Cool Panel 2

Cena: 185 zł | Producent: COOLING.PL
| www.cooling.pl

ODCZUWASZ brak wyprowadzeń w przedniej części obudowy komputera dla portów USB i FireWire? Dodatkowo chciałbyś kontrolować temperaturę panującą wewnątrz obudowy?

Szybko docenisz zatem **wielefunkcyjny panel** firmy Aerocool, który pozwoli nie tylko na podłączenie dodatkowych urządzeń, ale i kontrolowanie procesów zachodzących wewnątrz komputera (jak temperatura czy obroty wiatraków). **Urządzenie pozwala kontrolować do czterech wentylatorów i czterech czujników pomiarowych**. Uzyskane z pomiarów dane wyświetlane są na ekraniku LCD. W razie konieczności zostanie-
my zaalarmowani o przekroczeniu ustalonej temperatury.

Poza standardowymi portami USB, portem FireWire czy wyjściami audio w panelu tym znajdziemy dodatkowo port SATA, zarówno transmisyjny, jak i zasilający. Ciekawym rozwiązaniem jest **zastosowanie multczytnika kart pamięci**. Ten w każdej chwili możemy wysunąć z panelu i zabrać ze sobą na wycieczkę (podłączany przez przewód mini USB). Gdy dodatkowo wyprowadzenia nie są nam w danej chwili potrzebne, wystarczy je ukryć korzystając z gustownej klapy.

Ciekawy, warty uwagi gadżet! ■ DAN

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

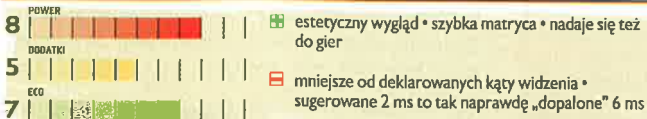
Węzła i wyjścia: Line In/Out/Mic.
SATA, zasilanie SATA, USB x 2,
FireWire (IEEE 1394)
Czytnik kart: CF I i II, SD, MMC, RS,
MS, MS PRO (DUO), SM
Regulacja prędkości wentylatorów:
tak
Monitorowanie temperatury: tak
Ekran LCD: tak

Alternatywa



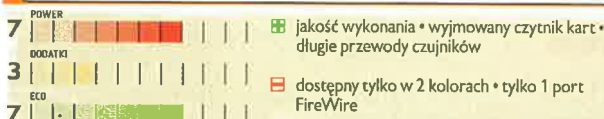
CoolerMaster Aerogate II
Cena: ok. 139
www.coolermaster.com
Panel pozwala monitorować temperaturę różnych podzespołów. Użytkownik ma możliwość płynnej regulacji czterech wentylatorów. Na dużym niebieskim wyświetlaczu LED pokazywana jest temperatura sensorów i obroty wentylatorów. Brak jednak czytnika kart pamięci.

ViewSonic VX922



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Aerocool Cool Panel 2



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SAPPHIRE X1900 GT



>>> Karta wymaga dodatkowego zasilania, gdyż złącze PCIe nie dostarcza wystarczającej mocy.

GRAN TURISMO?

Sapphire X1900 GT

Cena: 1180 zł | Dystrybutor: AB SA | www.ab.pl, www.sapphiretech.com

W trzecim numerze CDA prezentowaliśmy karty z układami Radeon X1900 XTX. Były szybkie, lecz ich cena mogła odstraszyć nawet użytkowników pecetów z bardzo zasobnymi portfelami.

Tym razem zaprezentujemy kartę **Sapphire X1900 GT**, która jest w pewnym sensie okrojona i nieco wolniejszą alternatywą dla wyżej wymienionych konstrukcji. Co najważniejsze – jest przy tym niemal o połowę tańsza.

Karta jest też długa. Zamontowano na niej sporych rozmiarów płaski system chłodzenia, który odbiera ciepło zarówno z procesora graficznego, jak i modułów pamięci. Ważne jest to, że nie zajmuje on sąsiedniego slotu. Mimo małego wentylatora i pełnego obciążenia podczas testów nie hałasował on tak jak niektóre dotychczasowe „suszarki”, aczkolwiek nie można powiedzieć, że był niezwykle cichy. Ot, przy zamkniętej obudowie nie przeszkadzał... zbytnio.

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Procesor 3D: ATI Radeon X1900 GT
Pamięć: 256 MB GDDR3
Zegar GPU/Memory: 575/1200 MHz
Magistrala: PCIe
Dostęp do pamięci: 256-bitowy
Wyjścia DVI: tak, dwa
Wyjścia wideo: Vivo
Wejścia wideo: Vivo
Oprogramowanie: CyberLink PowerDirector 4.0 DE i PowerDVD 6.0
Gry: Brothers In Arms: Road to Hill 30, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally, Tony Hawk's Underground 2 (+1 kod odblokowujący pełną wersję którejś z gier)
Dodatkowe: przydatne przewody i przejściówki

Alternatywa:



HIS X1900GT

Cena: 1179 zł

www.hisdigital.pl

Karta jest bliźniaczo podobna do opisywanej tu konstrukcji. Różnią je tylko pudełko, naklejka na radiatorze i dołączone oprogramowanie: gra Microsoft Dungeon Siege (Full) i aplikacje 3D Album PicturePro, PowerDirector 3 SE Plus, Power2Go 4, PowerDVD 6.

W trybie spoczynkowym obroty spadały do takiego poziomu, przy którym szum karty zagłuszany był przez wentylator na procesorze i pracujący dysk twardy.

Do karty trzeba podłączyć dodatkowe zasilanie – stosowną przejściówkę jest w pudełku, dlatego nie trzeba mieć zasilacza ze specjalną 6-pinową wtyczką.

Karta okazała się dość szybka i jedynie wysokie tryby graficzne w grze FEAR sprawiły jej kłopoty – przy włączonym wygładzaniu krawędzi (4x) i filtrowaniu anizotropowym (8x) liczba wyświetlanych klatek spadała do średniego poziomu 21 fps, co oznaczało przycinanie się grafiki w niektórych momentach rozgrywki. Na razie **powinna wystarczyć większości graczy**, lecz jeśli ktoś preferuje tylko maksymalne tryby grafiki (1600 x 1200 i wyższe) i musi mieć włączone wszelkie „wodotryski”, niech raczej pomyśli o czymś szybszym... i droższym.

Jeśli pomyślelicie o podkręcaniu karty, zapamiętajcie o uzyskaniu wyraźnie wyższej szybkości działania. Standardowe zegary można podnieść raptem o kilka procent.

Ważną informacją jest, że kilka nowych i starszych gier, które uruchomiłem na tej karcie, nie wykazywało widocznych problemów z wyświetlaniem grafiki, a sterowniki, jakich używałem, to Catalysty w wersji 6.5.

Jest to ciekawa propozycja, jeśli chodzi o karty graficzne w cenie poniżej 1200 złotych. Za miesiąc na łamach CDA powinny się ukazać wyniki testów Nvidii GF 7900 GT, która plasuje się w tym samym przedziale cenowym. Wtedy będziecie mogli łatwiej zdecydować, którą wybrać dla siebie. ■ MAX I/O

Zestaw testowy: płyta – ASUS P5WD2-E Premium, procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięć – 2 x Gell 512 MB PC2-5300, zasilacz – SilverStone SST-ST60F, karta dźwiękowa – Creative X-Fi

	Sapphire ATI Radeon X1900 GT Standard	Sapphire ATI Radeon X1900 GT 4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03/05/06	15343/8247/4379	10295/7921/3280
Codecreatures	8181	6535
X-3 Reunion (1600 Max/Glow)	50,811	46,258
FarCry (1024/1600 Max Detail)	75,84/77,63	75,76/67,98
Doom 3 (High/Ultra 1600)	109,8/74,8	100,1/47,9
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	84,9/83,9/79,1	82,2/77,1/61,5
Fear (Max – 1024/1280/1600)	62/43/28	47/33/21
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	100,2/59,21 (82,49/45,73)	79,34/44,48 (74,61/42,89)

SM – Shader Model

Sapphire X1900 GT

7 POWER	dość cicha praca • wydajność wystarczająca dla większości gier
7 DODATEK	slabe możliwości podkręcania • gigant wydajności to jednak nie jest
7 ECO	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

INTEL PENTIUM D 805



>>> Za potężne możliwości przetaktowywania (zwiększenia wydajności) przy atrakcyjnej cenie.



>>> W pudełkowej wersji znajduje się radiator z wentylatorem.

DWA JĄDRA I JESZCZE SIĘ KRĘCI...

Intel Pentium D 805

Cena: 535 zł | Dystrybutor: Komputronik | www.komputronik.pl, www.intel.pl

NAJNOWSZA linia procesorów Intel'a charakteryzuje się dwoma jądrami, czyli w pewnym sensie ma dwa osobne procesory w jednej obudowie. Droższe modele mają także znany z poprzednich wersji CPU system Hyper-Threading (każdy rdzeń może symulować pracę dwóch układów, przez co system widzi ich aż... cztery!).

Intel Pentium D 805 to procesor dwurdzeniowy bez HT i kosztuje niewiele ponad 500 złotych. Taktowany jest zegarem 2,66 GHz, co w niektórych niezręcznych firmach jest

sumowane (2 jądra) – i podawana jest prędkość komputera... 5,32 GHz. Dlatego „Nie Dajcie Się Nabrać” na takowe zagrania :) (3m się, Khedron).

805-ka pracuje z magistralą 533 MHz (FSB), co jest bardzo dobrą informacją dla overclockerów, wróży bowiem spore możliwości podkręcania. Aby zweryfikować tę tezę, poddaliśmy procesor serii prób zwiększania taktowania.

Pierwsze testy wykonałem na standardowo taktowanym urządzeniu. Wyniki były zadowalające – tak aplikacje, jak

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Typ: DualCore (D)
Taktowanie: 2,66 GHz
Architektura: 90 nm
Magistrala (FSB): 533 MHz
Pamięć Cache L2: 2048 KB
Złącze: Socket LGA775
Wersja: pudełkowa (BOX)
Obsługiwane Instrukcje: Intel MMX, SSE, SSE2, SSE3
Dodatkowe technologie: 64-bitowa (EM64T), Dual Core
W zestawie: radiator z wentylatorem

i gry działały wystarczająco szybko (platforma testowa na końcu tekstu).

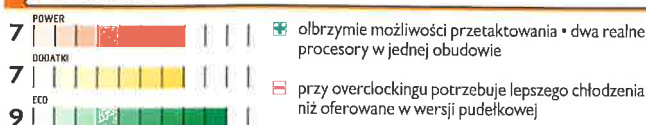
Potem przyszedł czas na podkręcanie. Po wielu próbach i podniesieniu napięcia rdzenia do 1,45 V udało się zwiększyć bazową częstotliwość magistrali do 190 MHz, co w efekcie zwiększyło częstotliwość jej pracy z 533 MHz do 760 MHz. Co ważniejsze, przy tych ustawieniach procesor pracuje z częstotliwością już nie 2,66 GHz, a 3,8 GHz! Taka prędkość to już nie w kij dmuchał. Aplikacje, które dość mocno korzystają z obliczeń matematycznych – wszelkie programy renderujące (w tym także wykorzystujące wieloprocesorowość), konwertujące dane (filmy, muzykę), pakujące i rozpakowujące (WinZIP, WinRAR i inne) działają o ok. 43% szybciej. W grach różnica klatek (fps) wynosi około 25-30%, lecz przy wysokich trybach graficznych i włączonych opcjach poprawiających wygląd (obsługiwanych przez karty graficzne) maleje do 10-20%.

Oczywiście podniesienie napięcia ze standardowych 1,3 V do 1,45 V oraz przyspieszenie magistrali musi za sobą pociągnąć zwiększenie ilości ciepła wydzielanego przez procesor, dlatego wszyscy, którzy chcieliby pokusić się o wyśnięcie z tej jednostki wszelkich drzemiących w niej pokładów mocy, powinni zaopatrzyć się w wydajniejszy od boxowego system chłodzenia – w przeciwnym razie można bardzo łatwo i szybko uszkodzić nie tylko procesor, ale także płytę główną.

Jeśli używacie komputera nie tylko do gier i będziecie w stanie wykorzystać dwa jądra procesora (wielowątkowa obsługa aplikacji), mogą polecić zakup D 805. Powinien zadowolić niejednego pożeracza mocy. ■ **MACIEJ LEWCUK**

		133 MHz * 20 2,66 GHz	190 MHz * 20 3,80 GHz
X3: Reunion (FPS)	Low	34,903	38,156
3DMark 05	Standard	3562	3652
FEAR (FPS)	Minimum	114	142
DOOM 3 (FPS)	Minimum	101,7	127,5
SiSoft Sandra 2007	Arithmetic	11141/9840	16066/13966
	Multimedia	30404/34758	43326/49347
SuperPI (Sekundy)	2M/4M/8M	108/242/522	82/178/262
CrystalMark09	ALU/FPU	11728/12600	16057/18604
PCMark05	CPU	4404	6270
Cinebench 9.5	1CPU/2CPU	228/417	327/593

Intel Pentium D 805



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składki tekstu.

Alternatywa



AMD Athlon 64 3000+
www.amd.pl
Cena: 400 zł
Procesor ten jest znany z podatności na podkręcanie. Jego pracę można przyspieszyć o ponad 30%. Niestety nie ma dwóch rdzeni ani technologii HT (możliwość włączenia drugiego, wirtualnego procesora), choć w większości gier jest i tak równie szybki lub szybszy od konkurencji.

Zestaw testowy: płyta – ASUS P5WD2-E Premium, karta grafiki – Gigabyte GF 6600 GT, pamięć – 2 x Gell 512 MB PC2-5300, zasilacz – SilverStone SST-ST60F, karta dźwiękowa – Creative X-Fi

DVI: ostrość murowana

Grzegorz Kubera | xoo0r@frazpc.pl



Monitory LCD oferują wysoką jakość obrazu dopiero po podłączeniu do gniazda DVI. Najwyższy czas dowiedzieć się, co niezwykłego drzemie w cyfrowym wyjściu.

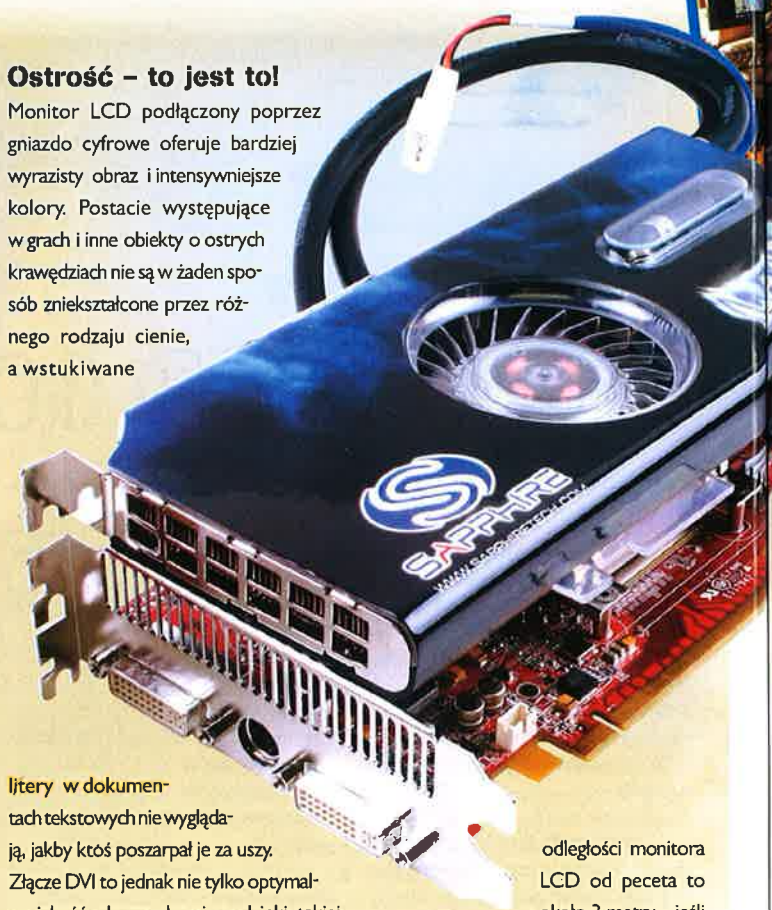
Obecnie panele ciekłokrystaliczne są powszechnie dostępne. W każdym sklepie komputerowym znajdziemy na półkach monitory LCD (Liquid Crystal Display), z czego niemal wszystkie mają na wyposażeniu cyfrowe złącze. Jeśli zdecydujemy się na zakup „płaszki”, koronnymi argumentami przemawiającymi na korzyść konkretnego modelu będą małe gabaryty, atrakcyjny wygląd oraz czas reakcji, bowiem nikt przecież nie chce mieć do czynienia z dokuczliwym efektem smużenia w grach. Co z tego jednak, skoro większość użytkowników podłącza je do komputera nieco z przyzwyczajenia, nieco z obawy poprzez analogowe gniazdo D-Sub. Tylko garstka posiadaczy monitorów LCD korzysta z cyfrowego gniazda, czyli tego, które zapewnia pełną paletę możliwości.

Dlaczego DVI?

Takie pytanie zadają sobie użytkownicy, którzy nie tylko mają płaski monitor, ale są też szczęśliwymi posiadaczami kart graficznych zaopatrzonych w wyjście DVI (Digital Visual Interface) – sam panel bowiem nie wystarczy do „cyfrowego” gierowania. Wątpliwości przy wyborze powinny ustąpić, gdy dowiemy się, że podczas transmisji danych za pośrednictwem złącza DVI sygnały przekazywane zostają z komputera do monitora bez strat, natomiast przy przekazie analogowym (D-Sub) przechodzą dwukrotną konwersję: początkowo przekształcane na postać analogową, a później z powrotem na cyfrową. Rozwiązanie to naraża uzyskany na końcu obraz na znaczną utratę jakości, widoczną zazwyczaj gołym okiem!

Ostrość – to jest to!

Monitor LCD podłączony poprzez gniazdo cyfrowe oferuje bardziej wyrazisty obraz i intensywniejsze kolory. Postacie występujące w grach i inne obiekty o ostrych krawędziach nie są w żaden sposób zniekształcone przez różnego rodzaju cienie, a wstukiwane



litery w dokumentach tekstowych nie wygląda, jakby ktoś poszarpał je za uszy. Złącze DVI to jednak nie tylko optymalna jakość obrazu, bowiem dzięki takiej komunikacji współpraca panelu LCD z kartą graficzną staje się znacznie prostsza. Obraz przesyłany drogą cyfrową nie wymaga tego, co konieczne jest w przypadku analogu – strojenia oraz ręcznej regulacji panelu. Wystarczy podpiąć kabel, skierować palec na włącznik i po sprawie.

Kolejną wartą uwagi zaletą złącza DVI jest możliwość pracy przy długim kablu. Możemy ustawić panel 4,5 metra od komputera nie obawiając się przy tym, że przesyłany sygnał będzie miał gorszą jakość. Przy transmisji analogowej granica

odległości monitora LCD od peceta to około 3 metry – jeśli będzie większa, przy słabym kablu obraz w rozdzielczości 1280 na 1024 może być rozmyty. Ale jest też druga strona medalu – przy transmisji analogowej i zbyt długim kablu obraz będzie wprawdzie gorszej jakości, ale będzie. Przy połączeniu DVI w takim przypadku obrazu nie będzie wcale, bo standard ten nie oferuje żadnych mechanizmów pozwalających na retransmisję danych lub ich odzyskanie.

DVI a D-Sub

Obydwa gniazda da się rozróżnić w bardzo prosty sposób. DVI jest prawie dwa razy szersze od D-Sub i dysponuje maksymalnie 24 stykami znajdującymi się w trzech poziomych rzędach (po 8 na jeden rząd – patrz ramka). Poza sygnał-

Tylko garstka posiadaczy monitorów LCD korzysta z cyfrowego gniazda oferującego pełnię możliwości.

Tani i cyfrowy

Zazwyczaj złącze DVI oferowane jest w droższych monitorach LCD i za kwotę 1000 zł kupimy tylko model z wyjściem analogowym. Zdarzają się jednak wyjątki. Jednym z nich jest 17-calowy BenQ FP71E+, który kosztuje 950 zł i stanowi całkiem dobry wybór w segmencie tańszych paneli. Urządzenie oferuje czas reakcji plamki 8 ms (matryca TN + Film), jasność 300 cd/m2 oraz kontrast 500:1.





Monitory LCD coraz tańsze

Korporacja WitsView Technology poinformowała, że monitory LCD o przekątnej obrazu 17 cali są już sprzedawane niemal po kosztach produkcji. Średnia cena 17-calowych „płasczek” wynosi 130 USD. Zdaniem WitsView Technology, trend zniżkowy utrzyma się do końca kwietnia br., a później nastąpi już stabilizacja. Analitycy zauważają też, że stopniowo zwiększa się produkcja modeli 19-calowych i większych.

wości z analogowym strumieniem danych skierowanych z karty graficznej.

DVI – jakość

Technologia DVI korzysta z protokołu szybkiej transmisji Transition Minimized Differential Signalling (TMDS) autorstwa koncernu Silicon Image. Nie będę się

Zanim kupisz – sprawdź!

Niemal wszystkie panele ciekłokrystaliczne, które można spotkać aktualnie na rynku, dysponują gniazdem DVI. Aby móc skorzystać z cyfrowego przekazu, trzeba jednak mieć nie tylko monitor, ale i kartę graficzną oferującą wyjście DVI. Dlatego też zanim zdecydujemy się na zakup jednego z urządzeń, nie zapomnijmy zapytać sprzedawcy o DVI.

HDMI – czy DVI stanie się przeżytkiem?

Na rynku są już urządzenia wspierające standard HDMI (High-Definition Multimedia Interface). Standard ten przeznaczony jest dla produktów mogących pracować w trybie HDTV – to bezpośredni telewizyjny odpowiednik złącza DVI, potrafiący jednak nie tylko przesyłać cyfrowy obraz bez utraty jakości, ale i sygnał audio. W porównaniu z DVI oferuje mniejszą i wygodniejszą wtyczkę oraz większą maksymalną długość kabla, co ma ogromne znaczenie przy ustawianiu telewizora i np. tunera satelitarnego. Teoretycznie oba standardy są ze sobą zgodne, dzięki czemu możliwe jest skorzystanie z odpowiedniej przejściówki HDMI->DVI, jest jednak jedno „ale”: w HDMI dane są kodowane, a wbrew temu, co można było wyczytać na pudełkach m.in. kart Ati, nie ma obecnie na rynku żadnej karty graficznej zgodnej z tym standardem! A to sprawia, że jeśli zależy ci na HDTV, obecnie kupione monitory oraz karty i tak trzeba będzie w przyszłości wymienić... Na szczęście do grania DVI wystarczy jeszcze na bardzo długo. [EDA]

sygnały analogowe, a taka komunikacja nie służy monitorom LCD.

DVI-D (DVI-Digital) przeznaczone jest wyłącznie do transmisji sygnałów cyfrowych i to właśnie z niego korzysta się najczęściej. Łatwo je rozpoznać po płaskiej, poziomej szczelinie dedykowanej nóżce kodowania, usytuowanej po prawej stronie 24 styków. Kolejne złącze – DVI-I (DVI-Integrated), uchodzi za uniwersalne, ponieważ pozwala na przesyłanie sygnałów zarówno analogowych, jak i cyfrowych. Wyróżnia je krzyżakowa szczelina na nóżkę kodującą, która pełni funkcję analogowego gniazda masy. DVI-I ma też dodatkowo 4 styki służące do odbioru analogowych sygnałów.

D-Sub – straty

Wspomniałem wcześniej o dwukrotnej konwersji, która ma miejsce w transmisji analogowej i wpływa na pogorszenie obrazu. Na początku karta graficzna dokonuje przekształcenia cyfrowych danych na sygnały analogowe. Znajdujący się na karcie układ RAMDAC (Random Access Memory Digital to Analog Converter) kolejno wykonuje wspomnianą konwersję. Później karta wysyła poprzez kabel informacje w postaci analogowej do monitora i tu zostają one ponownie skonwertowane – tym razem z postaci analogowej na cyfrową (monitor LCD wymaga sygnałów cyfrowych). Obustronna konwersja przyczynia się do utraty jakości, co objawia się m.in. pogorszoną intensywnością kolorów czy pojawieniem się ciemnych smug, w przypadku gdy sprzęt nie będzie potrafił zsynchronizować częstotli-

tutaj wdał w szczegóły, ale takim najbardziej widocznym przejawem jej zastosowania jest fakt, że dane o kolorach są w przypadku złącza DVI przesyłane nie pojedynczym przewodem, jak to ma miejsce w D-Sub, a parami przewodów, co pozwala zmniejszyć zakłócenia. Poza tym sam sygnał cyfrowy jest z natury mniej podatny na zakłócenia (wystarczy poprawnie odczytać tylko dwa stany – 0 i 1 – a nie 256, jak przy przesyłaniu sygnału w postaci analogowej), nie ma również strat spowodowanych konwersją sygnału cyfrowego na analogowy i odwrotnie.

Słowo o częstotliwości

Maksymalna częstotliwość, z jaką może pracować pojedyncza linia DVI, to 165 MHz, co pozwala na ustawienie rozdzielczości 1600 na 1200 pikseli przy częstotliwości 60 herców – wystarcza to nawet dla 21-calowych paneli LCD – lub 1920 × 1080, co odpowiada standardowi HDTV. Aby otrzymać wyższą rozdzielczość, która konieczna jest w monitorach o większej przekątnej obrazu, przesyła się dane dwoma liniami DVI, co umożliwia co najmniej (bo w przeciwieństwie do pojedynczej linii DVI, przy dwóch liniach nie ma już limitu częstotliwości pracy złącza) podwojenie liczby przesyłanych danych i uzyskanie rozdzielczości nawet 2560 × 1600.



Pamiętliwy LCD

Firma Citizen jest autorem pasywnej matrycy LCD, potrafiącej zapamiętać ostatnią wyświetlaną informację, którą może prezentować nawet po odcięciu zasilania. Nowy ekran został zaopatrzony w nieorganiczną membranę, która ustawiona pod odpowiednim kątem zatrzymuje kryształ matrycy w danej pozycji, nie wymagając do tego żadnego zasilania. Zdaniem autorów, urządzenie powinno znaleźć zastosowanie przede wszystkim w terminalach w punktach sprzedaży, zegarkach oraz telefonach komórkowych, pełniąc np. funkcję drugiego wyświetlacza.



Darmowy dostęp do Internetu?

SLip (slip@cdaction.pl) | WarXing – sport na wakacje?!



W dzisiejszym numerze B14ck Zone porozmawiamy sobie troszeczkę o sieciach bezprzewodowych i zwrócimy szczególną uwagę na często niedostateczne ich zabezpieczenie oraz na niebezpieczeństwo, jakie to ze sobą niesie. A także możliwości, jakie stwarza, ze szczególnym uwzględnieniem uzyskania darmowego dostępu do Internetu. Zainteresowani? No to lecimy...

Oczywiście

aby móc bawić się w opisany poniżej sposób, **potrzebować** będziecie jakiejś sieciowej karty bezprzewodowej. Na początek wystarczy jakakolwiek karta WiFi zgodna ze standardem 802.11g lub 802.11b – PCI w przypadku stacjonarnego peceta lub PCMCIA (ewentualnie miniPCI) w przypadku laptopa. **Szerokim łukiem proponuję za to omijać karty USB**, o których to użytkownicy wypowiadają się zwykle używając niezbyt ciepłych słów.

Warto też pomyśleć o zakupie **anteny kierunkowej 2,4 GHz**, która nie tylko wpłynie na poprawienie jakości połączenia z siecią bezprzewodową, ale też pozwoli działać w znacznie większej odległości od celu. Na standardowym patyku (małej antenie dookołnej) dołączanym do kart PCI czy też na wbudowanych antenach w przypadku kart PCMCIA stosowanych najczęściej w laptopach zbyt wiele nie podziałamy. A właśnie. Dużo

praktyczniejszym rozwiązaniem od standardowego blaszaka jest laptop, który z łatwością możemy wrzucić do plecaka czy też używać go w samochodzie.

Sposób nr 1: Hotspot

Gdy jesteśmy już wyposażeni w odpowiedni sprzęt, możemy przejść do testowania pierwszego sposobu na uzyskanie darmowego dostępu do Internetu – zacząć szukać **hotspotów**. Pojęcie to pochodzi oczywiście z angielskiego (*hot spot* – gorący punkt) i oznacza miejsce, w którym uzyskać możemy dostęp do Internetu za pośrednictwem sieci bezprzewodowej. Istnieją zarówno darmowe hotspoty, jak i takie, za korzystanie z których należy płacić. Nas oczywiście interesują te pierwsze.

W odnalezieniu tego typu punktów w naszej miejscowości pomocne mogą się okazać listy dostępne w Internecie (znaleźć je możecie między innymi pod adresami www.computerworld.pl/hotspot oraz www.hotspot.info.pl). Hot-

spoty instalowane są np. na uczelniach wyższych (szczególnie na wydziałach mających coś wspólnego z informatyką, po których połowa studentów biega obecnie z laptopami), w pubach, re-

stauracjach i hotelach (w celu przyciągnięcia klientów), a także w głównych punktach miasta (np. w celu uatrakcyjnienia pobytu turystom). Przy dużej dawce szczęścia może się okazać, że mieszkanie w sąsiedztwie takiego punktu i dzięki odpowiednio wycelowanej antenie kierunkowej będziecie mogli się cieszyć darmowym dostępem do Internetu.

Niestety w wielu przypadkach za pośrednictwem hotspotów możemy jedynie przeglądać strony WWW i ewentualnie porozumiewać się za pośrednictwem jakiegoś komunikatora typu GG czy Tlen. Nie pogrążyć za to w żadne gry sieciowe, zapomnijcie o korzystaniu z programów P2P, czasami nawet dostęp do FTP jest zablokowany, a i szybkość połączenia z Internetem pozostawiać będzie zwykle wiele do życzenia. Jednak darowanemu koniowi nie zagląda się przecież w zęby.

Sposób nr 2: Nieoficjalne hotspoty

Co jednak zrobić, gdy nie mamy szczęścia i nie mieszkamy naprzeciwko kawiarni z hotspotem? Wtedy możemy poszukać, np. jeżdżąc samochodem z odpowiednio wyposażonym laptopem. Tak bardzo

nieoficjalnych, że często nawet sami ich właściciele nie zdają sobie sprawy z ich istnienia! Jak to możliwe? Producenci sprzętu dbają dziś bardzo o klienta i starają się, aby z ich produktów mogli korzystać nawet ludzie, którzy o sposobie działania sieci komputerowych nie mają bladego pojęcia. Toteż aby zbudować bezprzewodową sieć WiFi w mieszkaniu, wystarczy kupić Access Point (AP) wyposażony w router; wpiąć do niego kabelek, podłączyć do prądu – i już możemy korzystać z Internetu na laptopie wyposażonym w kartę WiFi. Genialnie, prawda? No nie do końca...

W takim przypadku AP ma włączony serwer DHCP (czy jest i jak działa DHCP, wspominałem już w CDA 02/06) i nie ma włączonych żadnych zabezpieczeń. Efekt jest taki, że jeśli jesteśmy w zasięgu takiej sieci, wystarczy, że się z nią połączymy – i już możemy korzystać z Internetu. Jeśli używamy bardzo popularnego działającego pod systemem Windows programu Network Stumbler (który zresztą automatycznie próbuje się połączyć z wykrytymi sieciami), sieci takie rozpoznać możemy często po tym, że mają domyślnie ustawioną nazwę (SSID) – np. 'default' lub 'linksys'.

Jeszcze gorsze jest jednak to, że tego typu AP można zdalnie konfigurować. Jeśli ktoś po zakupie urządzenia nawet nie zaglądał do panelu administracyjnego, nie zmienił też standardowego hasła, które znajduje się w instrukcji urządzenia, a więc jest powszechnie dostępne. To, z jakim AP się



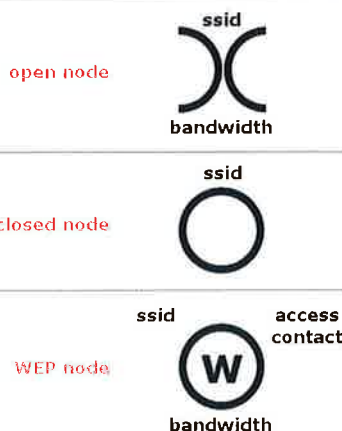
Strony WWW

Osobom zainteresowanym poruszonym w tym artykule tematem WarXingu proponuję odwiedzenie następujących serwisów (kolejność przypadkowa): www.warchalking.pl, www.wardriving.pl, www.wardriving.com.pl, www.wififorum.pl, www.zielonaszkolka.pl



Warchalking – oznaczenia

Takich oto symboli używa się do oznaczania miejsc, w których znajdują się sieci bezprzewodowe. Kolejno mamy: sieć w ogóle niezabezpieczona lub zabezpieczona bardzo słabo, sieć całkiem niezle zabezpieczona i na samym dole sieć bardzo dobrze zabezpieczona – uzyskanie dostępu do niej graniczy z cudem.



Słowo od administratora

Wbrew powszechnemu mniemaniu i informacjom, jakie można znaleźć na wielu forach dyskusyjnych, sieci bezprzewodowe nie zapewniają anonimowości. Nielegalne podłączenie się do sieci WiFi obciążone jest dużym ryzykiem, gdyż namierzenie źródła sygnału, nawet bez użycia specjalistycznego sprzętu i oprogramowania, nie stanowi problemu. Sieć, w której pojawił się intruz, zaczyna zachowywać się w specyficzny sposób, co można wykorzystać przy tworzeniu oprogramowania automatycznie wyszukującego potencjalnych włamywaczy. Dzięki zastosowaniu kilku technik (m.in. analizę pakietów, śledzenie źródła sygnału za pomocą kierunkowych anten i kilka innych) ustalenie, skąd pochodzi sygnał z dokładnością do konkretnego mieszkania, jest jak najbardziej wykonalne. Zajmuje to od kilkunastu minut do kilku dni. W Bydgoszczy zapadły już wyroki skazujące za bezumowne korzystanie z sieci bezprzewodowej (w większości przypadków 2 lata pozbawienia wolności w zawieszeniu na 3 i konfiskata sprzętu), a kilka innych postępowań jest w toku, co jednak nie odstrasza amatorów „darmowego” Internetu, którzy błędnie sądzą, że nie da się ich wykryć i zlokalizować.

Lukasz Wąsikowski
Administrator sieci Hipernet z Bydgoszczy

połączyliśmy, można ustalić za pomocą adresu MAC (patry BZ w CDA 02/06), a listę standardowych haseł znaleźć można w Internecie. Z dostępem do konfiguracji AP sprawić możemy np., że my będziemy mieć za jego pośrednictwem dostęp do Internetu, a jego właściciel – nie.

Sposób nr 3: WarXing

Opisany wyżej sposób zaliczyć możemy już do WarXingu. W skrócie jest to przemieszczanie się w celu lokalizacji sieci bezprzewodowych, uzyskania do nich dostępu i najczęściej połączenia się za ich pośrednictwem z Internetem oraz ewentualnie oznaczanie miejsc, w których są zlokalizowane. Jeśli jedziemy samochodem, uprawiamy odmianę WarXingu nazywaną Wardrivingiem (człon 'war' pochodzi od angielskiego Wireless Access Revolution, czyli rewolucja bezprzewodowego dostępu, a 'driving' – od jazdy samochodem). Jeśli przemieszczać się będziemy samolotem, będzie to już Warflying (analogicznie mamy Warbiking, Warwalking itd.).

Natomiast jeśli główny nacisk położymy na znakowanie miejsc, w których znajdują się sieci bezprzewodowe, mówić mo-

żemy, iż uprawiamy Warchalking. Człon 'chalk' to oczywiście kreta, którą na ścianach budynków rysuje się stosowne oznaczenie. A dlaczego do tego celu stosować należy właśnie kredę? Bo mazanie farbą w sprayu po murze to wandalizm, a kredą – nie.

WarXerzy wykorzystują nie tylko sieci, które w ogóle nie mają zabezpieczeń, ale również (a może nawet przede wszystkim) próbują uzyskać nieautoryzowany dostęp do sieci zabezpieczonych. O ile jednak kwestia możliwości ukarania kogoś za to, że włączył komputer, który automatycznie połączył się z siecią i uzyskał dostęp do Internetu, jest co najmniej dyskusyjna, o tyle łamanie i obchodzenie zabezpieczeń jest już karalne, tak więc nie polecamy tego typu zabawy, szczególnie jeśli planujemy wydłużyć usługę od jakiejś sporej firmy.

Co nam grozi?

Jeśli jesteśmy właścicielami niezabezpieczonych AP, liczyć się musimy z tym, że za ich pośrednictwem z Internetu korzystać może np. sąsiad czy też ktoś znajdujący się w zaparkowanym przed naszym domem samochodzie. W takim przypadku warto poprosić o pomoc znajomego informatyka lub przynajmniej zaprzyjaźnić się z instrukcją urządzenia, która zapewne pomoże nam zabezpieczyć sieć

poprzez włączenie szyfrowania WEP. Co prawda, jest ono dość łatwe do złamania (szczególnie jeśli sieć generuje duży ruch), ale często zniechęca potencjalnego intruza, który będzie wołał się zająć siecią bez szyfrowania. Włączenie tego typu zabezpieczenia oczywiście wiąże się często z niewielkim spadkiem wydajności sieci, ale w domowych warunkach pewnie nawet tego nie zauważycie. Nie zaszkodzi też włączyć filtrację adresów MAC, dzięki czemu z AP korzystać będą mogły wyłącznie karty sieciowe posiadające konkretne adresy fizyczne. Niewielka to bariera, ale jednak. Jeśli macie nieco

się liczyć z tym, że zostaniemy zlokalizowani (co można osiągnąć nie tylko namierzając fizycznie sygnał, ale również śledząc to, co robimy w Internecie) i skazani. Jeśli prześledzić fora internetowe, można się natknąć na administratorów podających takie przypadki (patrz: ramka po lewej). Sami pomyślcie więc, czy gra jest warta świeczki.

Co jednak bardzo ciekawe, również korzystanie z niezabezpieczonych sieci wiąże się ze sporym niebezpieczeństwem. Jeśli sieć nie ma włączonego szyfrowania, cały generowany przez nas ruch może być podsłuchany (wyłączając z tego niektóre mniej lub bardziej bezpieczne operacje, np. korzystanie z internetowych kont bankowych za pomocą protokołu https). A co za tym idzie – stracić możemy np. hasła do skrzynek pocztowych, forów dyskusyjnych, serwisów aukcyjnych, a nawet GG, o możliwości czytania przez intruza naszej korespondencji i rozmów nie wspominając...

Tak więc jeśli znajdziecie jakiś niezabezpieczony AP, za pośrednictwem którego będziecie mogli korzystać z Internetu, dobrze się zastanówcie, czy warto ryzykować.

Również w trakcie korzystania z hotspotów należy zachować ostrożność. O tym, jak dokładnie przebiega takie podsłuchiwanie i czego można się dowiedzieć, przeczytacie być może w którymś z kolejnych wydań B14ck Zone. CU! [CDA]

30-minutowa przejażdżka tramwajem

Aby sprawdzić, ile sieci WiFi znaleźć można w większym mieście, wybrałem się na półgodzinną przejażdżkę tramwajem. Po takim właśnie czasie podróży (wliczając w to czas postoju na przystankach) jedną z głównych łódzkich ulic mój laptop z najwykleszą w świecie kartą WiFi zdołał wykryć 88 sieci. Zaledwie 46 z nich miało włączone szyfrowanie (we wszystkich przypadkach był to WEP). Ponadto kilka z nich miało domyślny SSID – default lub linksys

większą wiedzę na temat działania sieci, możecie wyłączyć serwer DHCP i całe adresowanie ustalić ręcznie. Jeśli nie zależy wam na tym, aby wasza sieć była widoczna dla innych, kolejnym krokiem może być wyłączenie rozgłaszania SSID. Jeśli urządzenie ma takie możliwości, warto włączyć tworzenie logów, które mogą okazać się bardzo przydatne wtedy, gdy komuś przyjdzie do głowy nie tylko włamać się do naszej sieci, ale też nieco za jej pośrednictwem namieszać.

W przypadku gdy to my chcemy mieć darmowy dostęp do Internetu i w tym celu włamujemy się do zabezpieczonej sieci, musimy



A może by się tak przeprowadzić do... Rzeszowa?

Z informacji, jakie znalazłem w serwisie www.nowiny.media.pl, wynika, że już od maja większość mieszkańców Rzeszowa powinna się cieszyć darmowym dostępem do Internetu za sprawą sieci bezprzewodowej. Taki oto prezent mieszkańcom ufundował Urząd Miasta. Coś takiego w Polsce? Aż się wierzyc nie chce! Jestem niezmiernie ciekaw, jak to będzie funkcjonować... W momencie gdy to czytacie, cały projekt powinien już ruszyć, więc niewątpliwie jednym ze sposobów uzyskania darmowego dostępu do Internetu jest właśnie... przeprowadzka do Rzeszowa!

Karty PCMCIA a antena zewnętrzna

Pośród ludzi zainteresowanych zakupem bezprzewodowej karty sieciowej zaobserwować można pewną (nie bezpodstawną) tendencję polegającą na tym, że poszukiwane są urządzenia, do których można podłączyć antenę zewnętrzną. Typowe karty PCI wyposażone są w gniazda RP-SMA, więc w tym przypadku nie ma problemu. Gorzej jest z kartami PCMCIA przeznaczanymi do laptopów. W tym przypadku jeśli kupujemy kartę z wyjściem antenowym (zwykle odpowiednio droższą od tych bez takowego wyjścia), musimy się upewnić, czy

złącze antenowe, jakie ma, jest typowe. O ile z zakupem przejściówki z wtykiem do gniazda MMCX i MC-CARD nie ma problemu, o tyle znalezienie wtyku lub przejściówki np. do MS-156NB jest w Polsce prawie niemożliwe, a poza tym są one tak drogie, a wtyki tak nietrwałe, że zakup staje się nieopłacalny. W takim przypadku możemy przylutować do takiego gniazda (lub bezpośrednio do odpowiednich ścieżek na karcie PCMCIA, jeśli ta żadnego złącza nie posiada) kabel z odpowiednią końcówką lub też jakieś typowe gniazdo

Commodore 64 na PC



Niemożliwe? Ale tak właśnie było na przełomie lat 80. i 90. Komputer pozwalający na uruchamianie programów, które – według producenta – nie powinny na nim działać, nazywał się **Commodore 64**. W dodatku był to wtedy najlepiej oprogramowany komputer świata. No, bądźmy szczerzy, większość z tych programów to były gry, ale nasprzecież one najbardziej interesują. Oczywiście dla tych kilkunastu godnych polecenia (większość niestety się mocno już zestarzała) nie trzeba kupować na Allegro całego złomodora tylko po to, aby się dowiedzieć, jak się ustawia skos głowicy w magnetofonie i wgrywa ABC Turbo (wiem, wiem, że później wszyscy i tak mieli kardridże i turbo nie trzeba było już wgrywać. Sam miałem najpierw BlackBox v8, a później Final III). Wystarczy emulator. Na rynku liczą się właściwie



W porównaniu z takim np. Doomem 3...

dwa: CSS 64 i Vice. Charakteryzują się bardzo dobrą kompatybilnością i pozwalają na uruchomienie produkcji demoscenowych. Vice jest bardziej uniwersalny, ponieważ pozwala także na emulację C-128 czy C-116, ale mało jest programów dedykowanych na te komputery. Commodore 128 i tak przeważnie działał w trybie C-64.

W tym tekście przedstawię **CSS64**, ponieważ ma on trochę ciekawych narzędzi. Obsługa Vice jest dość podobna (chodzi o podstawową konfigurację i używanie plików „dyskietkowych” i „taśmowych”), choć ten emulator ma ładny „okienkowy” interfejs, dzięki czemu

Niech każdy sobie wyobrazi, że można odpalić gry wymagające pixel shadera na Rivie TNT, na chipie dźwiękowym zgodnym z AC 97 uruchomić częstotliwość 192 kHz, dysk twardy i drukarkę daje się zaś zmusić do wygrywania melodyjek...

de Tiges | Koneser oldskulowej grywalności



...Half-Life 2...

NIEMOŻLIWE!

Ciekawe, czy Commodore w chwili wypuszczenia tego komputerka wiedział, jakie ma właściwie możliwości? „Dzięki” beznadziejnemu BASIC-owi (dziękujemy ci, Microsoft!) użytkownicy zaczęli używać assemblera – i zaczęło się. Nie można niczego wyświetlić w ramce? A wcale, że nie! Na ekranie może być tylko 8 sprajtów? Akurat, może ich być więcej (Osiem to limit tylko na linie rastra.) Nie da się odtworzyć sample na C-64? Tja... Najpierw zaczęto odtwarzać 4-bitowe, a później nawet 6-bitowe (demo Wonderland IX!). Limit 4 kolorów na ekranie? Wymyślono FLI. Tylko 2 kolory w najwyższej rozdzielczości? No to powstało FLI-Interlace (to te migające obrazki). Jeżeli to tego doda się działające, ale oficjalnie niepublikowane rozkazy assemblera, można mieć mniej więcej pojęcie całości...

Rozdzielczość

Standardowy Commodore 64 miał rozdzielczość 320 x 200 pikseli + ramka, na której – według producenta – podobno nic nie można było wyświetlić. Ale że okazało się to nieprawdą, ramkę warto jednak mieć. Można tam wyświetlić rasterbary (takie kolorowe paski) oraz sprajty. Dlatego najlepiej wyświetlić obraz w 400 x 300 lub 800 x 600, bo wtedy na pewno wszystko będzie wyświetlone. Jeżeli nie lubisz „fulskrina”, ustaw Window x2.



...czy z Far Cry, albo nawet F.E.A.R....

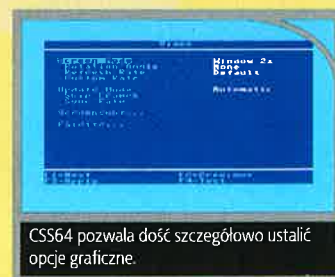
STRONY WARTO ODWIEDZENIA

<http://emu64.pl> – strona cały czas rozwijana. Znajdziesz tam gry, dema oraz konwersje do ściągnięcia. Warto także poczytać artykuły, między innymi o tym jak podłączyć dżojstik z C-64 do PC (<http://emu64.pl/menu.php?art=115>).
<http://www.lemon64.com> – baza gier oraz lista przebojów.
<http://www.c64.com/> – kolekcja wielu gier do ściągnięcia
www.google.pl – wpisz Commodore 64 i spróbuj się przekopać przez 7 620 000 stron.

jest bardziej przyjazny. Po konfiguracji program będzie się uruchamiał w trybie pełnoekranowym, a klawiatura będzie emulowała dżojstik. Jeśli ktoś ma taki sprzęt, może go oczywiście użyć, ale mi osobiście źle się grało na dżojstiku analogowym, który działa jak cyfrowy. Brakowało mi kilku mikroprzelączników.

Zaczynamy

Na początek proponuję wydrukowanie zdjęcia jakiegos C-64. Mimo że klawisze są w układzie QWERTY, część znaków specjalnych znajduje się w innych miejscach. Na klawiaturze PC nie uświadczysz także klawiszy C= oraz Restore. Ich funkcję przejęły inne (patrz ramka: Klawisze).



CSS64 pozwala dość szczegółowo ustalić opcje graficzne.

Dźwięk

Kolejna ważna sprawa. Co prawda, niektórzy się skrzywią, jak usłyszą piski wydawane przez układ dźwiękowy „komody”, ale jest grupa miłośników tego typu muzyki, więc po wybraniu Options=>Sound sprawdź, czy ustawione jest 44 100 Hz oraz 16 bitów. Ciekawa jest opcja Sound Sampling. Po włączeniu wszystko to, co zostanie odtworzone, zapisane będzie do pliku WAV. Dzięki

MUZYKA!

Układ SID po dziś cieszy się uznaniem. Nic więc dziwnego, że muzyczki stworzone na C-64 do dziś są poszukiwane. Na szczęście wszystko można znaleźć w jednym miejscu. Wejdź na stronę www.hvsc.c64.org. Jest tam ogromna baza plików SID. Obecnie ponad 40 MB (jeden plik ma 4-15 kB !!!). Do ich odtwarzania należy ściągnąć program SIDPlay. Także polscy muzycy byli w czołówce światowej, więc warto ściągnąć i posłuchać produkcji demoscenowych, ze słynnym już Place in the Space na czele.

temu można później katować chiptune'ami sąsiadów w wolnych chwilach.

Sterowanie

Po wyborze Options=>Input zdecydujesz o sterowaniu. W większości gier aktywny jest dżojstik na porcie 2. **Port 1 przeznaczony jest dla myszki, ale tak naprawdę nikt z niej nie korzystał** i także tam podłączało się wąż radości. Wiele gier umożliwiało rozgrywkę



...ewentualnie z Age of Empires III...



w dwie osoby. Emulator pozwala użyć sprzętu podłączonego do portu gier lub USB, ale ja preferuję klawiaturę. Można ustawić 5 z klawiatury numerycznej jako góra, 1 – lewo, 2 – dół, 3 – prawo i prawy

CTRL jako fire. Takie ustawienie nie blokuje klawiatury C-64. Gdyby okazało się, że gra jednak obsługuje tylko port pierwszy, emulator pozwala na szybką ich zmianę (ALT + F10). A ta w przypadku normalnie uruchomionego komputera włączyła się z ryzykiem jego uszkodzenia przez ładunek elektrostatyczny.

Uruchomienie gier

Po ściągnięciu pliku D64 (dyskietka) lub T64 (gra taśmowa) należy wybrać 1541 Device 8 (stacja dyskowa) i otworzyć plik.



...ale jeśli kiedykolwiek grałeś na tym wspaniałym kompie...

GDZIE TE KLAWISZE?

C= (Commodore) – lewy CTRL
RUN/STOP – ESC
RESTORE – Page Up
CLR/HOME – Home
Strzałka w górę – Delete
Funt – Insert
Control – Tab

KLAWISZE SPECJALNE

F9 – panel sterowania; po wciśnięciu tego klawisza otworzy się ostatnie używane podmenu
F10 – panel sterowania
F11 – przywraca stan emulatora z pliku „freeze.c64”
F12 – zapisuje stan emulatora do pliku „freeze.c64”
Print Screen – zrzut ekranu w 16 kolorach
Scroll Lock – restart trybu graficznego (czasami po zminimalizowaniu emulatora Windows zmienia kolory w CSS 64)
Alt + R – reset (miękki)
Alt + Shift + R – reset (twardy)
Alt + O – menu Options (opcje)
Alt + V – menu Video (rozdzielczość ekranu)
Alt + I – menu Input (dżojstik, mysz)
Alt + M – MC Monitor (podgląd pamięci, assembler)
Alt + E – menu Special
Alt + S – menu Sound (dźwięk)
Alt + C – menu Cartridge
Alt + T – menu stanu
Alt + F – przycisk Freeze w karcidżu
Alt + P – pauza; w tym trybie można wcisnąć I, aby zobaczyć następną klatkę w trybie FTL, lub N, aby klatki następowały po sobie
Alt + Shift + P – emulacja filtra PAL/TV
Alt + X – wyjście
Alt + Q – wyjście
Alt + F1 – zapis zrzutu 16-kolorowego
Alt + Shift + F1 – zapis ekranu PAL/RGB
Alt + F2 – zapis ekranu w 256 kolorach
Alt + F3 – zmiana szybkości emulacji (100 – 500 %)
Alt + F4 – wyjście
Alt + F1 – szybka zmiana dżojstików



...te obrazki na pewno cię wzruszyły. I nie mów, że nie. Twardziele też mają serce!

W CO TU POGRĄC?

Wśród wielu słabych tytułów jest oczywiście kilka kultowych, w które i dzisiaj warto zagrać:

Elvira, Elvira 2 – rasowy horror RPG. Ot, masz słabość do kobiety, która jakimś dziwnym trafem ciągle wpada w kłopoty. Pierwsza część to przygoda w starym zamku, a druga to studio filmowe, w którym plan filmowy staje się rzeczywistością.

Pirates – tak, ci Pirates tego Sida Meyera. Grafika na poziomie PC (z tamtych lat!), muzyka lepsza.

Lemmings – z dużym opóźnieniem, ale pojawiło się na C-64.

Giana Sisters – klasyczna platformówka (klon Mario), w którą wszyscy zagrywali się 15 lat temu. Warto sobie przypomnieć, jak to dawniej bywało.

Defender of the Crown – strategia z elementami zręcznościowymi. Należy podbić Anglię i Walię. Pomaga Robin Hood (bo mało jada!).

North and South – podobny klimat, ale w czasie wojny secesyjnej.

Rick Dangerous I i II – chyba daleki krewny Indiany Jonesa. Penetrujemy dżunglę, piramidy i inne takie. Gra platformowa, którą skończyłem bez „trajnera”. Ktoś podejmie wyzwanie?

Test Driver I, II – realizmu może niewiele, ale i tak jak na C-64 jest to całkiem porządna gra wyścigowa, pozwalająca na jazdę porsche, ferrari, lamborghini czy vetą.

StreetRod I, II – lata 60, rock and roll. A my kupujemy stare auto, tuningujemy je i ścigamy się. Stawką jest kasa lub auto przeciwnika. Brzmi znajomo? Aha, tu trzeba samemu rozebrać silnik i ustawić zapłon, co na szczęście nie jest zbyt trudne. No i co jakiś czas trzeba odwiedzić stację benzynową.

Maniac Mansion – klasyczna przygodówka, jeszcze bardziej klasycznego Lucasfilm Games.

To oczywiście nie wszystkie dobre tytuły, bo krótkimi recenzjami hitów z C-64 można by zapełnić całe CDA.

Na dyskietce może się znajdować kilka programów, ale zazwyczaj startowy jest pierwszy plik PRG (pliki DEL służą tylko do ozdoby, tam nic nie ma) i nie warto się przejmować, jeśli pojawi się informacja, że program zajmuje 1 blok. Katalog można było zmieniać dowolnie. Po wczytaniu gra uruchomi się sama. Czasem trzeba zmienić dysk – wróć do menu opcji, znowu wybierz 1541 Device 8, strzałką w lewo wróć do katalogu, wybierz nowy dysk, teraz wciśnij F3 (Select Disk) i voila! Baw się dobrze! **[CDA]**

Uwaga: są to osobiste poglądy autora, redakcja nie odpowiada za prawdziwość postawionych tu tez, a bomby prosimy śłać do Khedrona.

Papier wszystko zniesie...

Khedron (khedron@op.pl) | Dziennikarskie faule



W ciągu ostatnich dwóch lat na ptasią grypę zmarło podobno około stu osób. W tym samym czasie z powodu zwykłej odmiany tej choroby z ziemskim padłem pożegnało się minimum kilkadziesiąt tysięcy ludzi, a przez występujące po niej powikłania okazyjnie ujrzenia lepszego ze światów miały miliony. Jak to się ma do rozpętanej w mediach paniki, ostrzeżeń władz, podjętych środków zaradczych i roztaczanego wokół widma zagrożenia?

Wprawdzie

NDSN to nie kącik medyczny, ale powyższy przykład był konieczny na wypadek, gdyby komuś przyszło do głowy stwierdzenie – przecież wszyscy dziennikarze nie mogą się mylić. Zła wiadomość – mogą i robią to bardzo często... Ci „komputerowi” też. Oto dowody...

Lepszy... przegrywa

W komputerowym świecie najlepszym przykładem szkodliwości dziennikarskich działań jest ostatnio właściwie **całkowity zanik dobrych monitorów CRT i zastąpieniu ich przez LCD**. W związku z tym na rynku królują urządzenia pod każdym niemal względem gorsze, o niższej użyteczności i elastyczności pracy, wbrew pozorom często bardziej szkodliwe dla zdrowia, zawodne i charakteryzujące się w większości znacznie gorszą jakością obrazu.

Jak i dlaczego do tego doszło?

Przed wszystkim LCD to **znacznie lepszy interes dla producentów**. Wyższy zarobek, niższe koszty transportu, mniejszy problem z serwisem, ustalenie norm, według których urządzenie zepsute „mniej” nie podlega wymianie. Wydaje się niemożliwe, aby tego typu buble wcisnąć nabywcom. W tym momencie zaczyna się rola dziennikarzy, którzy od samego początku wprost rozpylają się w zachwytach nad tymi monitorami. W zdumiewający sposób nie zauważają ich wad rozpiskując się nad zaletami, które w ostatecznym rozrachunku okazują się mało istotne. Trwający kilka lat zmasowany atak na świadomość nabywców przyniósł katastrofalne skutki – dziś już nie produkuje się dobrej jakości CRT i jeśli chcemy kupić nowy monitor, nie mamy żadnej możliwości wyboru

między tymi dwoma technologiami. Cała historia opisywania LCD w prasie to doskonały przykład nie dziennikarstwa, lecz propagandy.

Mity na własny użytek

Na początek kwestia szkodliwości dla zdrowia.

Nie chodzi tu tylko o ochronę oczu, ale także całego organizmu przed promieniowaniem wydzielanym przez monitor. W pojawiających się porównaniach zazwyczaj monitorom LCD przeciwstawiano CRT z bardzo niskich pótek. Wynik takiego testu musiał być jeden. Każdy, kto spędzał czas przed jakimś fatalnym Daytekiem, w dodatku z odświeżaniem ustawionym na najniższym możliwym poziomie (czyli domyślnych 60 Hz, bo mało kto wiedział o możliwości zmiany), po przerzuceniu się na LCD musiał mieć wrażenie doskonałej jakości obrazu na tym ostatnim. Niestety mało kto miał przyjemność pracowania na dobrej jakości CRT i porównania go z dowolnym LCD – stąd właśnie wziął się męt o rzekomej ochronie wzroku.

Jeszcze gorzej ma się sprawa z promieniowaniem. Małe wymiary LCD nie

pozwalają na umieszczenie w nich dostatecznie skutecznych ekranów ochronnych. Na dłuższą metę używanie takiego monitora może więc (aczkolwiek nie musi...) fatalnie odbić się na zdrowiu.

O ile praca z tekstem czy wykresem w natywnej rozdzielczości nie budzi zazwyczaj zastrzeżeń, sytuacja zmienia się, gdy tylko mamy do czynienia z obrazem dynamicznym. Jeśli ktoś już wspominał o jakichś wadach LCD, było to przede wszystkim (zawsze podobno *niemal* niezauważalne) smużenie. Czas reakcji matrycy na poziomie 50 ms nie pozwalał na pozbycie się tego efektu. Jego obniżenie do 25, 12, 8, a nawet 4 ms powinno zatem całkowicie zlikwidować tę przypadłość. Niestety, mimo że w minimalnym stopniu, nadal jest ono widoczne nawet na najlepszych panelach.

Za taki stan rzeczy odpowiada przede wszystkim „klamstewko” stosowane przez wszystkich producentów. **Ogromna większość używanych matryc LCD nie jest w stanie wyświetlić pełnej gamy kolorów, a jedynie bardzo ograniczoną paletę 262 tysięcy barw**. Ponieważ do poprawnego odwzorowania obrazu potrzebnych jest dziś 16 milionów kolorów, pozostałe uzyskuje się poprzez mieszanie tych dostępnych. W oczywisty sposób wydłuża to czas reakcji matrycy i w efekcie obiecane np. 8 ms w praktyce zmienia się w... 40. To zjawisko daje się we znaki nawet podczas pracy z nieruchomym obrazem i daje czasem zauważalny efekt drżenia pikseli. A teraz wejdźcie na strony producentów i sprawdźcie, ilu z nich przyznaje się do stosowania tej sztuczki? Wprawdzie istnieją matryce mogące wyświetlić więcej



Od pewnego czasu rzeczywisty postęp coraz częściej jest zamieniany na jego pozory mające służyć wyłącznie wyciągnięciu z klienta pieniędzy.

kolorów, ale ceny wyposażonych w nie monitorów są równie wysokie, jak długi jest czas ich reakcji.

Fakty mało istotne

Szczególiki, takie jak niemożliwość wyświetlenia przez LCD koloru czarnego, nierównomierne podświetlenie powierzchni ekranu czy spowodowane konstrukcją ograniczone kąty widzenia obrazu są w zasadzie nieistotne przy ich największej wadzie – zdolności do sensownej pracy z jedną tylko rozdzielczością.

Ona również wynika z budowy LCD. Nie ma tu żadnej elastyczności. Jeśli matryca jest zbudowana z 1280 x 1024 pikseli, skalowanie obrazu do innej rozdzielczości ma fatalny wpływ na jego jakość. Efekt ten można by dość mocno złagodzić stosując lepsze układy odpowiedzialne za skalowanie, ale producenci LCD uważają ten element za pole do oszczędności. Jej skutek widać aż nadto wyraźnie. (Czy może raczej niewyraźnie – podobnie jak skalowany obraz na LCD.)

Zatem posiadacz potężnej karty graficznej pozwalającej na płynne granie w 1600 x 1200 pkt. i tak z tego nie skorzysta, bo podniesienie rozdzielczości do tej liczby pikseli tylko pogorszy obraz. I w drugą stronę – jeżeli karta graficzna nie jest w stanie płynnie wyświetlać obrazu przy natywnym ustawieniu, jej użytkownik jest skazany na niższe rozdzielczości i męczenie oczu fatalnym obrazem.

Z płaskimi monitorami wiąże się jeszcze jedna przypadłość. Otóż każdy z pikseli widoczny jest niezwykle wyraźnie (stąd ostry obraz). Standardowy 17-calowy panel wyświetla obraz w 1280 x 1024 punktach. Panel 19-calowy tak samo, tyle tylko, że jego punkty są znacznie większe, co może powodować spory dyskomfort podczas korzystania z niego. Monitory 20-calowe wyświetlają już obraz w wyższych rozdzielczościach, ale pojawia się problem ceny i szybkości odświeżania ekranu.

Ostatnio pojawiły się wyświetlacze panoramiczne. Obecnie trudno znaleźć uzasadnienie dla ich zakupu. Rozdzielczość natywna nie pokrywa się ze stosowanymi najczęściej formatami obrazu. Można na nich oglądać obraz albo bardzo zniekształ-

cony albo w np. 15-calowym okienku o wybranej rozdzielczości. W pierwotnej wersji tego tekstu uznałem je za całkowite nieporozumienie, ale po dyskusji z Allorem dochodzę do wniosku, że może postąpiłem zbyt kategorycznie. Szansa innego formatu zależy od tego, czy w nowych grach i aplikacjach zostanie nam udostępniona możliwość jego wykorzystania.

„Przewagi” LCD

Do ogromnych zalet LCD zalicza się małą wagę i wymiary. To prawda, ale – kogo to obchodzi?! Przecież nie służą one do noszenia, tylko wyświetlania obrazu!

Kolejna „przewaga” LCD nad CRT to większy kontrast obrazu. Fakt – można go podnieść do ogromnych wartości, tyle tylko, że nie da się wówczas patrzeć na ekran, czyli jest to jedynie zabieg marketingowy i nic więcej.

Przykłady można by mnożyć. Nie da się uniknąć wniosku, że lepsze urządzenia zastąpiono gorszymi. Jeśli do kogoś nie przemawia moja argumentacja, polecam tekst w ramce.

Dziś bardzo trudno już kupić dobry CRT. Nie jest jednak wykluczone, że pojawią się one jeszcze w sprzedaży w odpowiedzi na zapotrzebowanie wymagającego rynku. Wówczas ci sami dziennikarze, którzy niedawno przyczynili się do zniknięcia tradycyjnych monitorów, zaczną dostrzegać ich zalety, rozwodzić się nad niebywałymi możliwościami i rozpaczać nad ceną, bo ta – moi drodzy – będzie wówczas bardzo wysoka.

Sprawa CRT i LCD jest już w zasadzie zamknięta, ale producenci przygotowali na nas więcej pułapek.

Gdzie dwóch się bije, tam wydajność korzysta

Najbardziej oczywiste przykłady widać na rynku procesorów. Wiele razy pisałem o Pentium 4 i rzeczywistej wydajności tego procesora. Podobnie jak przy poprzednim temacie, zbierałem za to wiele przykrych komentarzy od ślepo wierzących propagandowym folderom i tekstom „obiektywnych fachowców” czytelników. Teraz gdy Intel oficjalnie ogłosił rychłe zakończenie produkcji tego procka

Gdyby o samochodach pisano tak jak o CRT i LCD

A8 W12 VS Fiat 126p



Dziś porównanie dwóch samochodów różnych generacji: starszego audi A8 W12 i najnowocześniejszego fiata 126p, który już zdążył dorobić się sympatycznego określenia „maluch”. Myslę, że to ostatnie najlepiej świadczy o ogromnym zainteresowaniu, jakim darzony jest ten samochód przez potencjalnych użytkowników.

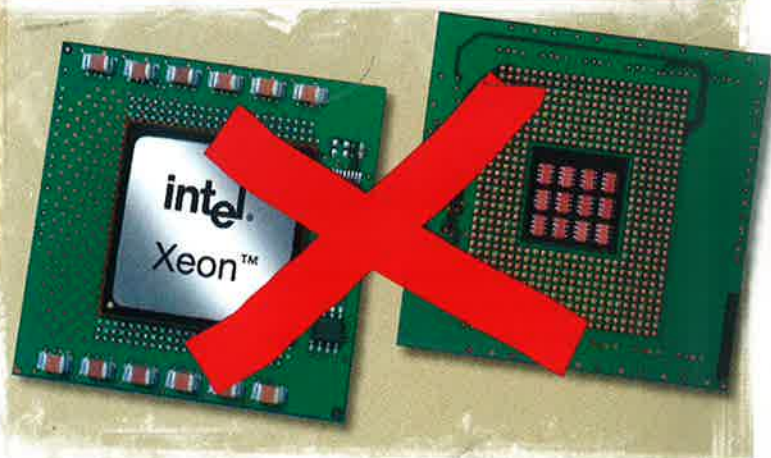
Już pierwszy rzut oka na oba samochody uwiadamia, jak ogromna dzieli je przepaść. Wielkie zwaliste audi wygląda po prostu topornie obok zgrabnej bryły malucha. Na nic mamienie stylistyką – wymiarów i tak się nie ukryje. Proszę sobie tylko wyobrazić parkowanie w mieście – audi wymaga ponad dwukrotnie więcej miejsca od rywala!!! Jeszcze większy zachwyt budzi waga fiata – 600 kg, czyli trzykrotnie mniej niż audi (1850 kg). Ma ona podstawowe znaczenie w sytuacji, gdy np. skończy się nam paliwo i musimy pchać samochód do najbliższej stacji benzynowej. Gdy już tam dotrzemy, okazuje się, że Maluch zadowala się jedynie sześcioma litrami benzyny na 100 km podczas gdy przestarzałe audi potrzebuje ich aż 14!!!

Różnice pokoleń widać także we wnętrzu aut. Wprawdzie audi dysponuje większą przestrzenią, ale jest zdecydowanie mniej przyjazne użyt-

kownikowi. Skomplikowane sterowanie, mnóstwo przycisków, pokręteł i guzików nijak się mają do prostych i intuicyjnych urządzeń malucha.

Widoczna przewaga audi, jeśli chodzi o osiągi (przyspieszenie, prędkość maksymalna), jest niczym w porównaniu do ekonomiczności jego rywala. Należy też pamiętać, że przy stanie naszych dróg oraz obowiązujących ograniczeniach prędkości osiągnięte przez A8 są całkowicie teoretyczne i nie mają większego znaczenia. Tu da się nawet zauważyć wyższość fiata, którego inteligentna i przemyślana konstrukcja z pewnością pozwoli na bardzo duże ograniczenie liczby płaconych mandatów.

Jak widać, całkowita porażka samochodu z Ingolstadt jest aż nadto oczywista. Na szczęście ten mastodont motoryzacji powoli odchodzi w przeszłość ustępując miejsca nowocześniejszym pojazdom. Ich doskonałym przedstawicielem jest właśnie fiat 126p. Niestety jak na razie za nowoczesność musimy jeszcze zapłacić – maluch jest droższy od A8 o ponad 100 procent. Jestem jednak przekonany, że z czasem ceny obu samochodów zrównają się i wówczas nawet w garażach niezbyt bogatych kierowców znajdą się fiaty 126p!



I jego pochodnych, jakoś nikt nie pali się z wysłaniem pod mój adres przeprosin. :) Nie ma się czemu dziwić – po prostu osoby te powtarzały bzdury, które mogły przeczytać w wielu czasopiśmie: ogromna wydajność, architektura przyszłości, strumieniowa obróbka danych...

Mnóstwo osób się na to złapało. Na szczęście nie powtórzyła się sytuacja z rynku monitorów, gdyż nie postawiono producentów przeciwko użytkownikom, a przeciwstawiono sobie dwie koncepcje procesorów. My mogliśmy wybierać, a czas i tak zweryfikował reklamowe głupoty – **wygrała architektura lansowana przez AMD**. Intel zapowiada wprowadzenie procesorów o ogromnej wydajności, całkowicie różnych od P4 (na początek znacznie wolniejsze będą ich zegary) i jeśli tylko potwierdzą się pierwsze publikowane testy, AMD czekają ciężkie czasy.

Zbędna nowość

Odpowiedzią tej firmy na Concore Intela ma być nowa podstawka AM2 i wspólna praca Athlonów z pamięciami DDR2. Wszystkich, którzy zamierzają przesiąść się na nową platformę, muszą rozczarować – **nie przyniesie ona na razie wzrostu wydajności**. Być może jakieś minimalne różnice da się zauważyć w przypadku zastosowania najdroższych dwurdzeniowych procesorów w zadaniach, takich jak dekodowanie i kodowanie filmów. W grach sytuacja będzie odwrotna – **AM2 może się okazać wolniejsza od dotychczasowego S939**. Dla Athlona wyposażonego w zintegro-

bowany jej o kilkadziesiąt procent więcej niż ich odpowiedniki z AMD. Dziś, gdy Concore będzie najprawdopodobniej układem energooszczędnym, ta sprawa zaczyna coraz częściej przewijać się w publikacjach... Przypadek?

Akceleracja portfela?

Na tle powyższych przykładów zdziwienie może budzić sposób, w jaki niektórzy dziennikarze opisują wprowadzane właśnie na rynek akceleratory fizyki. Ogromny dystans, powściągliwość, zalecenia ostrożności i wstrzymania się z zakupem. To bardzo rozsądne, sam nie poleciłbym urządzenia kosztującego 1000 zł, a będącego na razie tylko ciekawostką. Skąd jednak ten rozsądek? Nvidia i ATI pracują obecnie nad własnymi rozwiązaniami tego typu. W przypadku tych firm funkcje akceleracji przejmie druga z kart graficznych pracujących w trybie SLI. Będzie to kolejna okazja, by przekonywać do zakupu dwóch kart graficznych, a potencjał Nvidii jest nieporównywalnie większy niż nikomu nieznaney firmy AGEIA, produkującej układy do obecnych akceleratorów.

Jeśli spojrzeć na sprawę chłodno – **koszt takiego urządzenia jest na razie zbyt wysoki**. Jego popularność mogłaby się zacząć od obniżenia ceny o 500 złotych. Mimo wszystko może ono być ciekawszym rozwiązaniem niż zakup dwóch kart (pomijam już kwestię finansową, bo przecież i tak będzie od nich tańsze),



ze sobą spore niebezpieczeństwo dla graczy. Może to być początek kolejnego wyścigu zbrojeń i podnoszenia cen. W najgorszym razie powtórzy się sytuacja z rynku kart graficznych, na którym ceny doszły do 3000 zł, a do tego wymyślono SLI (ostatnio coraz więcej mówi się o koncepcji wykorzystania już nie dwóch, a **czterech** kart graficznych). Cena peceta z najwyższej półki stałaby się wówczas porównywalna z najtańszymi samochodami...

Wpychanie na pole minowe

Od pewnego czasu rzeczywisty postęp coraz częściej jest zamieniany na jego pozory mające służyć wyłącznie wyciągnięciu z klienta pieniędzy. Można do tego zaliczyć opisane wcześniej co najmniej przedwczesne i niepotrzebne wprowadzenie podstawki AM2 czy też pomysł na nowy rodzaj złącza do monitorów. Jak na razie nie ma ono żadnego sensu, ale wsparcie firm, takich jak ATI, Samsung czy Dell z pewnością pozwoli im na zarobienie dodatkowych pieniędzy na powstałym zamieszaniu.

Tego typu idee pojawiały się od dawna, ale jeszcze nigdy dotąd w tak ogromnym nasileniu. Przypomnijcie sobie, jak kształtowały się ceny kart po przejściu z AGP x4 na AGP x8 czy po wprowadzeniu złącza PCIe? Takich niespodzianek będzie czekało na klientów coraz więcej. Nie miałyby one szans powodzenia, gdyby nie współpraca mediów, które przecież powinny być obiektywne i chronić czytelników. Tymczasem zdają się one trwać w swoistej symbiozie z producentami.

Na dziennikarską szczerość przychodzi czas, gdy kasa producentów już zapełni się po brzegi i wpadają oni na kolejny pomysł wyciągnięcia od nas pieniędzy. Wówczas można sobie pozwolić na trzeźwiejszy osąd sytuacji. Być może tylko po to, aby w większym kontraście przedstawić „rewolucyjność” kolejnego rozwiązania czy idei. Wkrótce więc dowiemy się (nie tylko z NDSN) o słabości P4, za jakiś czas o wadach LCD, a nawet o tym, że ptasia grypa to problem dęty jak strażacka orkiestra.

To wszystko na dziś, do zobaczenia za miesiąc. [CDA]

Możliwe, że dobre monitory CRT pojawią się ponownie w sprzedaży – ale droższe.

wany w jądrze kontroler pamięci szybkość jej pracy nie ma tak dużego znaczenia jak czas dostępu, a pod tym względem DDR2 są znacznie gorsze od DDR.

Przy okazji warto znów zwrócić uwagę na to, jak zmienia się sposób opisywania procesorów, czyli poznać ogromną siłę Intela i wpływ tej firmy na dziennikarskie umysły. **Jeszcze parę miesięcy temu przy porównaniach procesorów pomijano kwestię zużycia przez nie energii.** Powód był prosty – procesory Intela potrze-

ponieważ da możliwość rozbudowy komputera posiadaczom wszystkich pecetów, a nie tylko najnowszych, w dodatku wyposażonych w dwa złącza PCIe x16. Jeżeli akceleracja fizyki w grach miałaby się upowszechnić, wolałbym, aby to był sposób lansowany przez AGEIA, choć zdaję sobie sprawę, że to bardzo mało prawdopodobne. Wygra silniejszy marketingowo.

Ewentualna wygrana koncepcji oddzielnego akceleratora fizyki również niesie

War of the Ring

Strategiczna gra planszowa

WAR OF THE RING
Based on The Lord of The Rings trilogy by J.R.R. Tolkien

Nie sposób

chyba nie zgodzić się z twierdzeniem, że największym osiągnięciem filmowej adaptacji "Władcy Pierścieni" dokonanej przez Petera Jacksona nie jest wcale ilość zdobytych Oskarów czy cyfr w liczbie stanowiącej dochód z produkcji. Stanowi je przekonanie ludzi o wyjątkowości dzieła J.R.R. Tolkiena, otwarcie im oczu na jego wspaniałość. Dzięki temu zaś my, nieodmiennie zachwyceni Śródziemiem, możemy się cieszyć wciąż nowymi sposobami obcowania z nim, choćby dzięki planszowej War of the Ring.

War of the Ring – kolejne dzieło sygnowane logo Fantasy Flight Games – nie jest, jak przedstawione w ostatnich numerach World of Warcraft czy Arkham Horror, grą akcji. To gra strategiczna, przeznaczona dla 2-4 graczy, przedstawiająca całokształt zmagania schyłku Trzeciej Ery. Interesujący jest przy tym system rozgrywki, w którym gracz dowodzący Wolnymi Ludami Śródziemia – ludźmi zachodu, elfami i krasnoludami – zmuszony jest jednocześnie koordynować akcje armii i dowodzących nimi bohaterów i starać się znaleźć drogę do Mordoru. Podobnie "Sauron" może odnieść zwycięstwo zarówno tłamsząc żałosny opór stawiany przez ludzi, jak po prostu odnajdując Powiernika i odbierając mu Jedyny Pierścień. Naturalnie o ile ruchy armii są jawne, o tyle działania bezpośrednio związane z Pierścieniem stanowią tajemnicę dla strony przeciwnej... Dzięki temu, jak również ponad setce kart zdarzeń i "runicznych" kości sześciociennych, które determinu-

ją całokształt akcji dostępnych poszczególnym graczom w danej turze gry, każda rozgrywka jest tu czymś wyjątkowym!

Nie sposób nie zachwycić się także mistrzowskim wykonaniem poszczególnych elementów War of the Ring. W zestawie znajduje się łącznie 215 (!) plastikowych figurek w skali 25 mm – tak bohaterów, jak i armii – które zaludnią planszę (w zasadzie złożone dwie) o rozmiarach ok. 100 na 70 cm (!). Warto przy tym zauważyć, że tak mapa, jak karty i żetony (łącznie ponad 220) zdobiją fantastyczne ilustracje Johna Howe'a, człowieka, którego wizja artystyczna stała się przez lata "oficjalnym" wizerunkiem tolkienowskiego Śródziemia! Nie sposób zapomnieć wreszcie, że zasady są jasne i przejrzyste, choć naturalnie wymagane jest co najmniej dwukrotne przeczytanie instrukcji (pomaga także zapoznanie się

z dokumentem FAQ dostępnym na stronie oficjalnej gry). Mankamenty War of the Ring: jest czasochłonna, a przy tym, nie da się ukryć – dość droga, gdyż kosztuje 210 złotych. Niemniej jeśli przedkładaś strategię ponad akcję, a przy tym Władca Pierścieni zajmuje stałe miejsce w twoim sercu – niczego lepszego nie znajdziesz.

- producent: Fantasy Flight Games
- dystrybutor: Wydawnictwo Gozoku
- www.gozoku.pl
- cena: 210 zł



KONKURS SMS CD-ACTION

DO WYGRANIA:

5 (SŁOWNIE: PIĘĆ) EGZEMPLARZY STRATEGICZNEJ GRY PLANSZOWEJ WAR OF THE RING

Odpowiedz wpisz według schematu: CA.GZ.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 11 lipca 2006 r.



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W jakim świecie osadzona jest akcja tzw. Trylogii Tolkiena?

- A. Śródziemia
- B. Ziemiomorza
- C. mitologii greckiej

Fundatorem nagród jest Wydawnictwo Gozoku



INFORMATYKA

jakość gwarantowana przez SWPS



komunikacja wizualna



informatyka w nauce i biznesie

www.informatyka.swps.edu.pl

CD ACTION

REDACTION

Edugracja

☐ **Ave!** Od dłuższego czasu irytuje mnie postrzeganie gier jako wypaczających psychikę dzieł szatana. Często w AR zamieszczasz tego typu teksty zaczerpnięte z różnych „fachowych” czasopism czy innych publikacji. Czy ktoś kiedyś opublikował artykuł zachwalający gry? Hmm, może tak, ale akurat go nie przeczytałem, :P dlatego chciałem przedstawić trochę przykładów „z życia wziętych” na to, że gry nie ogłupiają, a wręcz przeciwnie. Mianowicie jestem fanem serii Cywilizacja od lat najmłodszych (pierwszy raz zagrałem w wieku 8 lat). Dzięki tej grze błyszczałem w szkole wiedzą na temat 7 Cudów Świata, wiedziałem, co to jest Koloseum, jak wygląda akwedukt, do czego służy spichlerz. Poznałem najważniejsze starożytne cywilizacje (od Rzymian, Siuksów [Siedzący Byk rule!] przez Zulusów do Greków).

No, „cywilizacja Siuksów” to tak troszkę na wyrost, ale rozumiem, o co szło.

Skoro przy starożytności jesteśmy, znakomity (wg mnie) Zeus – Pan Olimpu niepostrzeżenie wpoił mi do głowy imiona najważniejszych olimpijskich bogów oraz system gospodarczy Grecji z uwzględnieniem geografii, a i większość szlaków handlowych się zgadzała. :)

Cóż wiedziałbym o średniowieczu, gdyby nie Age Of Empires II czy Medieval TotalWar? Pod przykrywką rozrywki na wysokim poziomie kryły się niesamowite walory edukacyjne: od wiedzy o historycznym uzbrojeniu, przez królów, dowódców i rycerzy do rozmieszczenia państw na mapie Europy. II wojna światowa w grach komputerowych – temat rzeka. Kto by przypuszczał, że kolejny wieczór przy ET czy innym MoH:AA pozwoli zadziwić nauczycielkę do tego stopnia, iż zapyta się, co tam w domu po kryjomu czytuje, że tyle wiem. A co wiedziałem? Wiedziałem, jak wyglądała operacja Market-Garden, kto się z kim prał w bitwie o Midway, co to był D-Day, z jakich karabinów strzelali Niemcy Amerykanie i Rosjanie. Wydaje mi się że ruszyłem dopiero wierzchołek góry lodowej. Mam nadzieję, że chociaż jeden pseudoprofesor z dziedziny „gry komputerowe i dlaczego są złe” przeczyta moją wypowiedź i bardzo mocno kopnie się z półobrotu, zanim znowu wygłosi swoje tezy. To mówiłem ja, Koniu...

vel Łukasz K.



Jak to jest?

☐ **Piszę ten list, aby poruszyć pewną sprawę, a mianowicie oceny gier. Od zawsze wiadomo, że gdy powstaje gra wieloplatformowa (NFS, Splinter Cell itp., itd.), zazwyczaj nie różni się wiele między platformami (PS2, Xbox, GCN, PC), ew. te Xboxa lub PC mają trochę lepszą grafikę!**

Oj, oj, oj... żeś pojechał... Ale nic to, na razie ty mówisz, ja słucham.

A teraz o ocenianiu: dam dla przykładu nową TOCA RD3. Oceniliście ją na 9+ i ogólnie pisaliście, że jest prawie boska!!

Bo jest. Prawie.

Dla porównania dam inne pismo o konsolach – oni TOCĘ 3 ocenili dość marnie (7/10), powiem wręcz, że ją zbezczeszcili pisząc, iż nie gra się miło, buggy i spółka źle się steruje, a da się grać tylko samochodami z klasy V8 i DTM. Jakby tego było mało, piszą także, że ich już ta seria (TOCA) nudzi i że TOCA3 nie różni się od TOCA2 i jeśli ktoś ma TOCA 2, nie warto kupować 3!!!! Przecież to skandal!!! Co Wy na to?? W waszej recenzji napisano co innego. :) Ocena 9+. Jak to jest, że ta sama gra w jednym piśmie dostaje 9+, a w drugim 7?? Czyżbyście się mylili????

Michał, Kołobrzeg

A czemu właśnie MY, a nie ONI? :) To raz. Po drugie – wersja konsolowa i PC-towa zwykle nie są identyczne (ba, nawet znacznie się różnią! – od grafy, po sterowanie). (A i przejście z pada na klawiurę i odwrotnie to nie byle co! Czasem wręcz zmieniona jest cała filozofia gry, niektóre elementy są na danej platformie rozbudowywane albo i całkowicie eliminowane itd. To temat rzeka...)

Druga sprawa. Sytuacja na obu platformach jest inna – oni mają np. znacznie więcej bijatyk, my FPS-ów, zatem FPS, który na konsoli może być super hiper, u nas będzie po prostu tylko dobry (bo jest wiele lepszych). I odwrotnie – bijaty-

Hej! Wy macie już – prawie – wakacje, a ja w tym numerze CDA straszny zapier...papier, bo to i E3 trzeba opisać, i nadrobić ponad tygodniową nieobecność z tym związaną i w ogóle. To AR zatem robiłem dostownie z doskołu, czego (mam szczerą nadzieję) za bardzo nie widać, ale o czym z góry lojalnie uprzedzam. Za miesiąc jednak wszystko powinno wrócić do tradycyjnej(nie)normalności.

ka, która na PC rządzi (z braku konkurencji...), na konsolach może być wręcz wyśmiana, że kiepska i nie dorasta do pięć paru liderom. Więc ta sama gra może być z tych powodów oceniana w znacząco różny sposób...

A na koniec: ja lubię pomidorową, ty jej nie lubisz. Kto z nas się myli? Odpowiedź: żaden. Obaj mamy rację. Bo każdy kieruje się swym gustem. Odpowiadając na twoje pytanie: to, że TOCA u nas dostała 9+, a na konsolach 7, nie jest niczym dziwnym i nie ma w tym ani spisków, ani pomyłek, ani niczego godnego potępienia... Dziwne? Ale prawdziwe.



Obraziłem – miasto!

Wyjaśniam kontekst – ten kolo przysłał nieco standardowych bluzgów plus sugestie, by wywalić mnie na zbity ryj, bo inaczej nikt w jego mieście „nie kupi więcej tego szmatławca”. Odpowiedziałem, że jakoś przebolejmy zmniejszenie sprzedaży CDA o te całe 2 egz. Najwyraźniej to go zabolowało...

☐ **Panie Smuggler, żeby nie było nieporozumień. Obraził pan moje miasto. (...) Bardzo dużo ludzi kupuje CD-Action w B. Czyli pozwolicie sobie na utratę 500 egzemplarzy. Chciałem jeszcze powiedzieć, że różnie pan głupa jak małpa.**

Zaprzeczam, bym kiedykolwiek uprawiał z tobą seks w jakiegokolwiek pozycji (czy jak piesek, czy jak małpa). Raz, że nie jestem gejem. Dwa, że nie jestem pedofilem. Trzy, że sądząc z twojego mizernego IQ dałoby radę podciągnąć to także pod uprawianie seksu ze zwierzętami. A aż tak bardzo nakopane we łbie nie mam. Zaś już na pewno nie do tego stopnia, by wierzyć, że jak ty czy ktoś powie „nie kupować CDA!”, całe miasto – a przynajmniej 500 osób w nim – posłusznie wypełni polecenie. (A gdyby jednak... hmm... co szkodzi sprawdzić... KUPOWAĆ CDA!!!)

Gdy odpowiadasz na listy, robisz z czytelników DEBILI (choć sam nim jesteś). Dziwię się, że jeszcze cię nie wywalili z roboty na twój śmierdzący ryj.

Nie dziwię się, że ciebie to dziwi. Widziałeś kiedyś np. malutkie szczeniaki? Tak świetnie wytrzeszczają ślepkę. Bo je dziwi cały świat. Wszystkie, co je otacza, jest dla nich niezrozumiałe i tym samym dziwne. Co do robienia z kogoś debila... Sam lepiej sprawdź, czy nie masz w akcie urodzenia adnotacji typu „REM: wersja 0.19_beta_do_testow_upatchowac!!!”.

PS. Jest pan lol, gej od zasrania kibla i niech się pan leczy, bo ma pan szok osobowościowy.

[namiary litościwie pominięte]

No cóż, JA jednak mam – co sam przyznajesz – osobowość... :) Ciebie zaś można tylko uśpić. Ale podoba mi się, że mówisz do mnie z szacunkiem „pan”. Niby takie zero, a instynktownie czuje dystans i pokorę. Normalnie mnie to drażni (bo bardzo nie lubię „panowania”), a tu jakoś mam dziwne wrażenie, że tak właśnie powinno być... Zatem – tak trzymać, a może cię spuszczają kiedyś z łańcucha i pozwolą pogonić kury sąsiadki.



Gdzie są pudełka?

☐ **Tak, to apel do wydawców i do was, drodzy gracze! Nie wiem, czy pamiętacie taką rzecz jak pudełka na gry. Tak, te same pocziwe kartonowe pudełka, które na początku stały majestatycznie na półce, wabiąc swoją pięknością i miażdżąc sobą te głupie pudełka DVD. Potem idziemy do kasy z takim pudłem pod pachą, a inni tylko patrzą, co ty takiego super kupiłeś, tak samo w drodze do domu... A w nim? Soczysty dźwięk rozdierającej się folijki i ten dotyk... Następnie dźwięk otwierającego się pudła i ten zapach docierający do naszego nosa, który uspokaja nas, że kupiliśmy naprawdę coś dobrego. Wkładamy rękę w czeluście kartonowego pudła i ta słodka niepewność, co się wyciągnie – i wyciąga się tak i wyciąga po kolei, każdy element – instrukcję, opakowanie DVD bądź zwykłe miliony ulotek, czasem jakiś klimatyczny dodatek, płytę z audio. A to wszystko słodko walające się po pokoju. Mama wchodzi do pokoju i widzi stosy różnych rzeczy.**

– Co ty kupiłeś i za ile to było?

– Nie martw się, mamo, tyle, ile zawsze.

Kobiety łatwo dają – ale tylko obietnice...

A po latach to pudełko, stojące ciągle tak samo majestatycznie jak kiedyś w sklepie, tylko okurzone, przypominające dawne czasy świetności tej gierki. Zawsze jak patrzę na takie pudełko, chce mi się płakać. Wszystko dobrze, ale to przeszłość!!! Niestety teraz zamiast tych wszystkich przeżyć mamy zwykłą grę, w zwykłym pudełku DVD. Folia jest, ale nie ta sama, zapachu też nie uświadczyś, a instrukcja i ulotki uboższe, nie mówiąc o gadżetach. I wy się dziwicie, że ludzie wolą kopie. O takiej grze zaraz się zapomina i praktycznie daje tyle ile kopia – samą grę za 20-10 razy droższą. Dlatego oficjalnie ogłaszam bojkot pudełek innych niż kartonowe! Gracze, rodacy! Przestańcie kupować gry, które nie są w poczytnym „boksie”! Wtedy wydawcy będą zmuszeni do poprawy jakości swoich produktów i znowu wprowadzą nasze kochane pudełka. Z góry wam dziękuję!!!

Adrianame

Z jednej strony rozumiem ból i popieram. Z drugiej jakbyś miał w domu z 50-100 pudełek, to byś jednak zaczął mieć dość. Tak między nami, ja zostawiłem sobie z 6-7 pudełek z Ulubionych Gier, a resztę... cóż, ponoć wtedy pewien pan, który regularnie wywozi makulaturę z okolic śmietnika, miał swój wielki dzień. A ile mniej rzeczy do odkurzenia się zrobiło, już nic mi na łeb nie leci, szczególnie gdy poszukiwane pudełko było na samym dole stosu składowanego na szafie itd.



Vivat DosBox!

✉ Chciałbym w tym krótkim mailu wyrazić swą ogromną wdzięczność za artykuł de Tigesa dotyczący DOSBoxa. Po zainstalowaniu XP musiałem wybierać między nowym i (teoretycznie) lepszym systemem a starymi, ale jarami grami. A dzięki temu programikowi i odrobinie dobrej woli jednego z redaktorów znowu mogę się cieszyć Cannon Fodderem, nie rezygnując jednocześnie z XP-ka. Jeszcze raz thx. Pozdrawiam Redakcję!!!

KunDun

Widziane zza ludy

✉ (...) Pracuję w jednej z sieci sklepów na dziale multimedialnym. Chciałem tutaj poruszyć kilka spraw wynikających z codziennych obserwacji. Upodobania ludzi – kto najczęściej kupuje gry i jakie, przera-

żająca skala piractwa, wiedza i ogólnie nastawienie klientów. Ciekawe jest to, że prawdziwych graczy znających się za rzeczy, którzy poświęcają grom więcej czasu, jest baaardzo mało. Większość kupujących to rodzice dzieci w wieku 10-15 lat, którzy przychodzą z wymiętą karteczką i proszą o tytuł, który zażyczyła sobie pociecha. Nieważne, czy to Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka czy GTA San Andreas. (...)

Inna grupa to dzieciaki w własnych karłowatych osobach. Przychodzą z kasą z urodzin, komunii, od babci itp. Kupują wybraną grę i wychodzą. Bierze taki chociażby 7 Sins – ja mu na to powiadam, że nie sprzedam mu tej gry – niby odkłada. Za 20 minut przychodzi z mamą, która kupuje mu to pudło wspominając, że on już gra we wszystkie gry. To jest w sumie sytuacja nagminna. Ciekawe, czy filmy też wszystkie mamusia puszcza takiemu 12-letniemu dzieciaczekowi? ;> (...) Ale nie wynika to raczej z liberalności, tylko po prostu z niewiedzy. I co więcej, z niechęci do jej przyswojenia – na zasadzie „ja się o tych komputerach i tak już nic nie nauczę” itd.



Kolejna grupa to młodzież kupująca głównie dobre, starsze tytuły z serii Nowa Extra Klasyka. (...) Kupują wybrany tani tytuł i tyle. Nigdy żadnych nowości, rzadziej coś droższego niż 20 zł – do tej grupy pewnie ja się też zaliczam. ;]

Jedziemy dalej, ludzie nieznający się na grach – chcą kupić „jakąś gierkę”, skoro już mają komputer. Najczęściej decydują się na jakiś w miarę nowy, rozreklamowany tytuł – FIFA, Need for Speed itp.

I jeszcze ostatnia ogromna grupa i chyba jedyna kupująca zawsze oryginał swojej ulubionej gry to... fani Simsów. Muszą mieć każdy dodatek, każdą popierdółkę – po prostu wszystko. Najczęściej dziewczynki nastoletnie i młodsze.

Teraz nasuwa się pytanie. Gdzie są koneserzy, gracze, zapaleńcy – którzy grają w każdą nowość? Natychmiastowa odpowiedź – nie ma. Co najwyżej przyjdą i głośno zamanifestują, że mają to już od miesiąca – za darmo, a u nas na nowościach stoi za 99 zł (i tu triumfalny śmiech). Sprawia im to wyraźnie największą przyjemność. Nie wiem wprawdzie – czemu, może nie wiedzą, że jakby wszyscy mieli pirackie chociażby Baldurs Gate to „dwójki” by nigdy nie było?

Oprócz tego sprzedają się tylko głośne nowości (nie znaczy dobre, tylko rozreklamowane), głównie Electronic Arts (NFS, FIFA, Simsy) i wszelkie tanie serie. Tytuły dobre, lecz

czyli to, co o CDA piszą w Internecie



Różności

• Cd-action zchodzi na psy?? :(mam wrażenie że cd-action zchodzi na psy. kupiłem nowy numer rozpakuje cały szczęśliwy a tu potworne gry (dino crisis 2, republic the revolution, i thief 1!) no przestańcie takie starocie!! rozumiem rozumiem licencje są drogie, ale thief 1 to już żenada pewnie wszyscy mi teraz tu będą pisać że to klasyk itp. a i tak 75% nawet tego nie ruszy (...)



Ech, widać że przeczytanie na okładce, jakie gry są w numerze, jeszcze niektórych przeraża...

Tańczący na Zgliszczach: Chcesz mądrych tekstów – kupuj Forbsa. Chcesz fajnych pełnych wersji najnowszych gier – odwiedź Empik. Chcesz poczytać o sprzęcie – kup PC Format. Chcesz coś stworzyć – poczytaj Software 2.0. Jednym słowem, weź mi tu nie pier*** ;)

• maciek30: Ale numer... kupiłem sobie nowe CDA i schowałem płytkę do kieszeni, wszedłem na rower (jakoś z tego kiosku wrócić musiałem) no i jadę sobie i skręciłem w boczną uliczkę, coby się poczytać. I jadę tak (bez rąk) i jadę i słyszę sygnał policyjny za sobą. Staję, odwracam się, patrzę – a tam nasza dzielnicowa, która jest znana z tego, że za wszystko wlepiła mandat. No i każe mi zejść z roweru i jakiś młody policjant podchodzi. Mówi: – O masz nowe CDA. A ja myślałem że jutro wychodzi. No i tak przegląda już z pięć minut, a ja się pytam tego policjanta co ze mną teraz będzie. A on: – Poczekaj przejrzy sobie zapowiedź Gothicka 3 i możesz jechać. Młody dzielnicowej nigdy nie zapomnę...

Nie dziw się jej. Może po raz pierwszy widział policjanta, który umie czytać? ;)

• The True Krotchy: I tak nie jest to tekst (ten o Rule Plaing Game, sprzed paru miesięcy, bzdury o grach – Smg) lepszy od „49 najkrwawszych (czy coś takiego) gier w historii” z CKM-u. Tam to się można dowiedzieć, że w Mortal Kombat, możesz wybić komuś ZĘBY! Jak? Ja chcę to wiedzieć! jak będzie po tym zabiegu wyglądała postać, która składa się z kilkudziesięciu pikseli? A jej głowa z około 4 kwadratów? Zostają 3?

Później dowiadujemy się, że w Po-stalu mordujemy kobiety z dziećmi... No comment. A to jedne z wielu kwiatków w tym artykule. Widać, że panu redaktorowi fantazji nie brakuje i do wielu gier sam, od nowa, pisze scenariusze. Przyszło kilka fajnych opcji, jak skakanie po głowie i podcinanie gardła tulipanem (nie tym kwiatem, tylko zbitą butelką, jakby ktoś nie wiedział). Dowiedziałem się z tego artykułu również tego, że S.T.A.L.K.E.R. nie tyle, co już wyszedł, ale premierę stał się jedną z 49 najbrutalniejszych gier w historii...

A tą 50 będzie Duke Nukem Forever...

• techi: Kufaaa;P CDA w skrzynce, a kluczyki gdzieś wzięło ;D Ludzie weźcie mnie trzymajcie, bo siekiera rozwałę ;)

• Xaxaxus: Napisałbym coś jeszcze, ale zbieram tematy na mail do AR, który planuję od kilku lat. ;) Obym tylko nie obudził się z krzykiem w Panopticum. ;D

Jor-drim-kom-tru-hjuman! [szatański śmiech z metalicznym pobrzękiem]



Trochę od antyfanów

• (...)Reszta GAZETY to powielany z miesiaca na miesiac schemat: pełno krótkich, nieprzemyślanych recek,

Tja, znani jesteście z tego, że piszemy BARDZO krótkie teksty. Inaczej nie potrafimy.

których jedynym atutem jest styl ich pisanie. coraz bardziej oklepane mieszanie z błotem antyfanów CDA oraz dawka humooru, gdzie chyba każdy gag/dowcip/rysunek można znaleźć w necie

Naturalnie. Poza tymi, które są pisane/rysowane specjalnie dla nas/przez nas...

No może listy do redakcji GAZETY kuszą, jednak to chyba za mało aby wydać 20 pln ;o

Aleś mi dowalił tą GAZETĄ. Az się więc z bezsilnego gniewu... Normalnie trzy dni spać nie będę mógł. Dobrze, że na końcu nie pokazałeś języka, bo wtedy to już bym się całkiem wściekł i rozwalil ci łopatką wszystkie babki w piaskownicy. Popracuj też intensywnie nad rozróżnianiem liczb z zakresu pomiędzy 20 i 14.90 zł.

•CD-Action to moim zdaniem słabe pismo, do tego to wysmiewanie ludzi za ich głupotę... po co?

Zeby nie byli dumni z tego, że są głupi...

Jakieś kompleksy redakcja ma?

Raczej depresję – wywołaną refleksją na temat poziomu IQ typowych nastolatków w XXI wieku.

I co tu dużo mówić, Wasi czytelnicy to ludzie grający tylko w to, co opisacie lub nie grający w to, co zgnojicie. Przykre, ale prawdziwe...

Przykre!?! Dla nas to bardzo przyjemne, bo znaczy to, że jesteście dla ludzi pismem opiniotwórczym. A to wielki komplement. Dzięki, antyfanie!

bez reklamy, nie mają szans. Najlepiej widać to w grach na PlayStation 2 – seria Devil May Cry, ostatnio Shadow of the Colossus i inne takie typowo konsolowe tytuły dostające oceny w gazetach 8-9-10 – sprzedaż właściwie zerowa. Nikt tego nie chce. Jedynie platynowa kolekcja za 79,90 lub bardzo znane nowe tytuły (rodzice z wymiętymi karteczkami).

(...) Podsumowując – nikt chyba jeszcze w Polsce nie dorósł do gier komputerowych. Piractwo na potęgę zapaleni gracze, nie niewiedzący rodzice, nastolatki patrzące, jakby tylko ukrąść z półki Kantera 1.6, bachory, które grają tylko w gry z 18+ na pudełku, bo inaczej nie ma się czym chwalić. Wychodzi na to, że tylko te dziewczynki przychodzące po nowe Simsy są uczciwe, zapalone, czekają na każdy dodatek do swojej gry i właśnie je nazywam jedynymi prawdziwymi graczkami w Polsce. :] Mam świadomość, że to, co ja widzę, to tylko wycinek, bardzo mały i że od reguły są wyjątki. Można jednak z niego oszacować, jak to wygląda w skali całego kraju, z pewną oczywiście tolerancją. Ciekawe, czy kiedyś się to zmieni, czy kiedyś dorośliśmy?

Michał



Portret psychologiczny

Na podst. twoich tekstów nakreśliłem twój portret psychologiczny. Napisałeś, że w wojsku spędziłeś 2 lata, czyli służbę odbyłeś w stanie wojennym (jeśli się nie mylę: 1981-1989)

Rany, ta znajomość historii najnowszej wśród młodzieży mnie przeraża. A ostatnim królem Polski był Edward Gierek?

Więc masz ok. 40-48 lat. Wykształce-

nie pominę, bo kiedy nad nim rozmyślałem, okazało się bardzo nudnym tematem do opisu... Jesteś średnio-zamożny (jak na polskie realia), zarabiasz mniej niż 3000 zł.

Hm... :)

Mieszkasz w bloku na dość spokojnym osiedlu, z żoną. Masz dziecko (może 2-3), które urodziło się między 1986-95. Samochód, jeśli masz, pewnie jakiś nie najmłodszy, francuski lub niemiecki.

No, przyznać muszę, że w niektórych elementach byłeś bliski prawdy, z jednym trafieś idealnie, w kilku (na szczęście) mocno się mylił albo całkowicie się mylił. Tym niemniej muszę bardziej uważać, co piszę, bo i tak, jak widzę, zdradziłem o sobie więcej niż powinienem. :)

Teraz mała dygresja: „dostarczyłem” wam nowych czytelników (ok. 60 zł miesięcznie dla was na plus) więc oczekuję, że poświęcicie mi taki fragment AR.

P-blo 16

Za agitację naturalnie jesteście wdzięczni, ale kawałek AR dostajecie tylko i wyłącznie za list, który mi się spodobał – innej zasady publikacji w AR nie było i nie ma.



Dziwna historia

Miałem wiele zabawnych i dziwnych historii z moim kochanym CDA, ale nie chce mi się tyle pisać, więc wymienię najlepszą. Otóż uradowany niosąc zakupione przed chwilą CDA i siadam na ławeczce nieopodal mej szkoły z zamiarem czytania całej wolnej lekcji. Siedzimy z kumplem (już przybiegły sępy) : zapominając o całym bożym świecie, gdy kumpel nagle poderwał się i dziwnie, powoli zaczął wycofywać się z tego terenu, ale ja byłem dalej zatracony w CDA. Nagle pokrył mnie całego jakiś cień. Ja już wkurzony, myślę – kumpel se jaja robi i mówię: „eejj zasłaniaś!”. Podnoszę głowę do góry. Patrzę, a tam stoi jakiś gościu typu „korpus z zaślepką”, w barach taki jak goryl po sterydach, w dresiku i patrzy na mnie spoje łba! Myślę: „przynajmniej umrę z CDA w ręku!” A on mówi: „ty młody, co, k***, czytasz”. Mnie głos ugrzązł w gardle i nic nie mogę powiedzieć ze strachu! On znów: „k***, co czytasz!”. Ja mu pokazuje CDA, a on wesolutki tonem: „O, CDA – daj przejrzeć, młody”. I tak zyskałem dobrego kumpla (nie był taki zły – po prostu to był bokser z klubu sportowe-

go i biegał po mieście, a był zły, bo nie miał kasy na CDA – zapomniał z domu). :)

Xsilver

Brzmi tak nieprawdopodobnie, że aż jestem w stanie uwierzyć, iż faktycznie się to wydarzyło.



Konsole – veto!

Cześć. Właśnie nabyłem nowy numer CDA i tak se przeglądam to wspaniałe czasopismo – aż tu nagle SZOK. Mianowicie strona 106, konsole w CDA – nie, ja stanowczo protestuję!!! Nie, żebym miał coś przeciwko konsolom. Nawet wprost przeciwnie, sam ma „iksa”, ale z tego, co wiem, CDA to pismo o grach na PC, a nie konsole. Zaczyna się niewinnie od jednej strony, po kilku miesiącach będą już dwie strony (a to taki cenny materiał), a następnie w ciągu kilku-nastu miesięcy CDA przestanie być pismem PECETOWYM, a zostanie KONSOLOWYM. I wtedy co – mania-ry konsol zatrynają.

Fajne słowo. :)

A CDA znam właściwie od pierwszego numeru i nie wiem, jak to będzie, gdy staniecie się „konsolowi”. TAK WIĘC Konsole Zone MÓWIE STANOWCZE NIE. Nie mówcie mi, że sprzeciwy zgłaszać mam pod innym adresem!!! ZACZYNA SIĘ KONSOLONIZACJA!!!

Desperujesz. CDA było, jest i będzie pismem o grach na PC-ty. Ale jak to mówią „jeśli chcesz pokonać wroga, musisz go poznać”. : (Zeby była jasność – dla nas konsola i konsolowcy wrogami nie są. Tym bardziej więc warto wiedzieć, co się u nich dzieje.)

Kim jest antyfan?

Zacznę od tego, że od dłuższego już czasu drażni mnie promowana w AR i na forum actionum postać nazywana „antyfanem”. Przedstawiany antyfan to zazwyczaj osoba tępa, nierozgarnięta, popełniająca błędy ortograficzne i gramatyczne. Mówiąc prostym językiem – buc.

Exactly.

Owo ukazywane bucostwo drażni mnie z kilku powodów. Pierwszym z nich jest to, że osoba, która nie lubi

KOŚCIAK MIESIĄCA



CDA, nie musi od razu być skończonym idiotą i ignorantem.

A kto powiedział, że jest? Ja nie mówię, że KAŻDY kibic jest „kibolem” czy zadymiarzem. Jeśli ktoś CDA nie lubi, nie ma sprawy. Ale jeśli swą niechęć wyraża wyłącznie wulgarnie używając góra 20 słów, z czego 10 to przekleństwa i robi 2 babole nawet w słowie „się”, nie podając żadnych dowodów na swoje zarzuty itd. – no, to wtedy właśnie dostaje etykietkę „antyfana”.

Swego czasu obracałem się w kręgach osób, które do CDA miłością raczej nie pałały. Chodź sam się nie raz z nimi spierałem, muszę przyznać, że dyskusja była sensowna i na poziomie. Choć zdarzały się – moim zdaniem – argumenty wysane z palca, to jednak bardzo często ich niechęć była słusznie tłumaczona. Do tego pisali jak najbardziej poprawną polszczyznę. Gdzie są więc całkiem normalni krytycy CDA? Może po prostu nie piszą do AR, bo go nie czytają. Ich wypowiedzi można znaleźć np. na forach dyskusyjnych. Do „Schwy-tane w Sieci” nie są raczej wybierane.

Gwarantuję, że rzeczowa krytyka zawsze mile widziana. Jeśli ktoś gdzieś w Sieci takową znajdzie, proszę o link. Na pewno wykorzystam.

Chociaż jak sobie tak myślę, to może jestem trochę przewrażliwiony? Sama nazwa „antyfan” już lekko wyprowadza mnie z równowagi. Właściwie jakby się zastanowić, antyfan to osoba skrajnie czegoś nie lubiąca. Czyli osoba popadająca w skrajność, więc jej zły obraz jest w zasadzie uzasadniony.

O to, to...

Cały mail jest jednak zainspirowany nie osobami krytykującymi CDA, a osobami uważającymi się za jego fanów. We wspomnianym na początku liście przeczytałem o forum antyfanowskim. Mimo ostrzeżeń wszedłem. Co zobaczyłem? Miłośników CDA, którzy przyszli pokazać „antyfanom”, że żyją w błędnym.

Cóż, o tym pisałem niedawno – że niektórzy nasi fani wcale nie są lepsi od antyfanów w sposobach, na jakie wyrażają niechęć do myślących inaczej. Smutne. Choć na szczęście takich za wielu nie ma.

Jeżeli chodzi o wspomnianych fanów CDA... Panowie (i panie), pamiętajcie – fanatyzm jest zły. :] Tyle wam powiem...

Sutriw

Dokładnie. Aha: spotkałem się z ludźmi z Krakowa, którzy wyjaśnili mi, że w ich

okolicach „buc” to... ciężkie wyzwanie. Wyjaśniam więc, że dla nas, w okolicach Wrocławia, to coś w rodzaju „pacana”, więc kaliber raczej ma taki średni...



Zwierzzenia

✉ Witaj, Smugglerze. Jestem zdesperowany, właściwie nie, nie zdesperowany, trochę zawiedziony... pisałem już tyle maili do was. Próbowałem wielu podpuch... Używałem słowa „gazeta”, zamiast czasopismo, udawałem antyfana, mówiłem, że znajduję CDA na śmietniku, wyklinałem was, wychwalałem, były nawet listy, w których robiłem z siebie idiotę bądź analfabeta. Już nie mam pojęcia, co napisać.

I to jest wasz podstawowy błąd. Piszecie, by „być wydrukowanym”, a nie, żeby coś od siebie fajnego/szczerego powiedzieć. I właśnie dlatego takie listy publikowane nie są, bo zwykle czuć w nich pewną sztuczność, nieszczerłość, podszywanie się pod kogoś, kim nie jesteście. Rozumiecie, o co idzie? Trzeba być sobą. To też wprawdzie nie gwarantuje publikacji, ale jednak zwiększa szansę.

Próbowałem wpisywać „na ten list na pewno nie odpowiecie” etc. i co?! NIC!

LUDZIE & LUDZISKA

✉ Jeśli się nie mylę, w GAMEWALKERZE recenzenci CDA powinni wypisywać swoje opinie o danej grze, a nie rozmawiać nie na temat!!

Masz rację – tzn. mylisz się. :)

Przykłady w ostatnich CDA!! (...)

GW MIAŁ być początkowo (w założeniach) takim skrótem recenzji + konkretnych uwag (coś jak Gry X-Lecia w ostatnim Tipsomaniaku). A że wyewoluował w taki redakcyjny Hyde Park, to już inna sprawa. Ale skoro wam pasuje i nam pasuje, to wszystkim (prawie) pasuje. :)

✉ Ostatnio na kartkówce z biologii zamiast „gen” napisałem „gem”. Od nauczyciela dostałem następujący dopisek: „gem to redaktor czasopisma CD-Action, zaś słowo, którego powinien tu użyć, to »gen«”. :) Zamurowało mnie, ale że to równy gostek, nie obciążył mi za to pónktu.

Masz szczęście, że to nie była klasówka z polskiego, ty pónko ty...

✉ Dajecie dużo fajnych gier, ale jest też dużo starych i głupich. Kupuję już CD-Action od roku i dużo było nud-

Zero odpowiedzi, null, zero, nada! Już nie wiem, co wam napisać, jaką wam podpuchę dać, bym dostał chociażby mailową odpowiedź. Nic, trudno...

To by nie wyszło, że jestem skończonym idiotą lub że list w 100% bez sensu jest, powiem, że niektórzy, którzy są w Action Redaction, są naprawdę żalosi. Nie chodzi mi tu o owe podpuszczanie was, listy wyjątkowo durne etc. Już kilka razy zdarzało się, że ktoś powtarzał list, wy go drukujecie ponownie, ale z podpisem kogoś innego. Za przykład niech posłuży tu list z L&L numer 05/2006r. Drugi list o treści „(...) Ostrzegam, nie czytajcie AR z gumą w buzi (...), prawie się udusiłem”. Naprawdę nie skojarzyłeś, że to już było? Rozumiem, jesteście tylko (aż ?) ; człowiekiem i możecie się pomylić, ale chodzi mi o sam fakt... Pierwszy list o „dławieniu się gumą w czasie czytania AR” był w roku 04/05 (nie pamiętam dokładnie).

swat-department

Pomijam już fakt, że tamte dwa listy są o podobnym, ale nie tym samym (gdybym nie miał publikować listów mówiących o PODOBNYCH rzeczach, obawiam się, że AR przestałoby istnieć już w 1998 lub zajmowałoby pół strony... BTW: list w stylu „ja już nie wiem, co napisać, żebyście mnie wydrukowali” też już w AR był, z tego, co pamiętam... :) A w tym drugim urzekła mnie ortografia i rozmaite podteksty. Co do „twojej niepublikacji w AR” – są dwa wyjścia: albo byłeś w listach za mało mądry, albo za mało głupi. A że teraz jesteś opublikowany, sam wybierz, które z wymagań spełniłeś. :)

nych i nieciekawych gier. Chciałbym doradzić, aby było więcej pełnych wersji gier i bardziej ciekawe.

Piszcie dużo fajnych listów. Piszcie dużo listów ciekawych i fajnych. To wprawdzie nie wpłynie na pełniaki, ale będzie mi przyjemniej...

✉ mail: 24.05.2004 Cześć. Może wiecie, gdzie zgubiłem mój długopis?

Odpowiedź (nie byłem, widać, w dobrym humorze): Naprawdę mam ci powiedzieć – nie tylko, gdzie go zgubiłeś, ale i gdzie go możesz znaleźć, jak będziesz nam nadal takie listyślał? :)

Mail 31.03.2005: Nie mogę uwierzyć... O_o”. (...) A ja dopiero dziś odkrywam, że odpowiedziałeś na moja prowokację. :) No patrzcie, a emeryci zazdroścą młodzieży refleksu... :d

✉ Siedziałem do szkoły, patrzę, a w kiosku nowe CDA. Daliście Defiance – dzięki! Przychodzę do domu i pytam mamy, czy da 15 zł na to CDA. Dialog wyglądał mniej więcej tak: – Mamo, daj 15 zł na CDA, dall taką jedną supergierkę, już dawno chciałem ją sobie kupić.



Frustrat Zone

✉ Niestety niedawno w moim ukochanym CDA zauważyłem parę niepokojących objawów. Nie wiem, do czego one doprowadzą, jednak coś mnie to niepokoi. Pierwsza rzecz to te „prezenty” dodawane do prenumeraty. Do 118 numeru było w porządku, dodawaliście jakieś książki o programowaniu itp. Ale Od 119 numeru... nie wiem, jak to nazwać... kpicie sobie z czytelników i dajecie myszkę MM718 SCROLL MOUSE. (...) Jej, ale fajna ta myszka... A takiego, to jest beznadziejna myszka za 9,99!!!

Tak, wiem, miał być najnowszy procesor Athlona, ale wpadł nam za szafę, to daliśmy parę myszek. To oburzające – ktoś daje nam ze 100-120 zł, a my... my bezzecznie do tego dajemy prezent za 1/10 tego, co wpłacił. To żałosne, wiemy... (No, dostaje za to TAKŻE ileś tam egz. CDA taniej niż w kiosku, ale nie bądźmy drobiazgowi...)

Potem daliście inny sprzęt z „wyższej półki”. Co to było?? Hmmm... Słuchawki, joystick, na którego widok spadłem z krzesła zanosząc się rechem. No oczywiście dajecie także soft. Przecie dobrze wiecie, że to wszystko SZAJSI!!! Dlaczego??

– A co to za gra? Znowu jakaś strzelanka? Zabijanie nożem?
– Nieee, nic takiego, zwykła gra TPP, to znaczy taka jak Tomb Raider.
– No ale jak się nazywa?
– LeGACY of Kain: Defiance.
– Ale co to jest?? Chodzi o gejów??



✉ Siema, Smugg! Walnę prosto z mostu. Mój kumpel ma grę Ojciec Chrzestny. Też chciałbym pograć, ale żał mi wydawać 200 zł na jedną grę. Czy jeśli ją przegram lub ściągnę z Internetu, będzie to piractwo lub kradzież?

Nie, nie lękaj się, to nie będzie piractwo ani kradzież. To będzie po prostu zwykłe skur****stwo.

Stary, wykup prawa do wydawania CDA i dołączaj potem do każdej prenumeraty czerwone ferrari. Nie ma sprawy. Na pewno zyskasz wdzięczność otoczenia, przynajmniej do czasu aż zbankrutujesz.

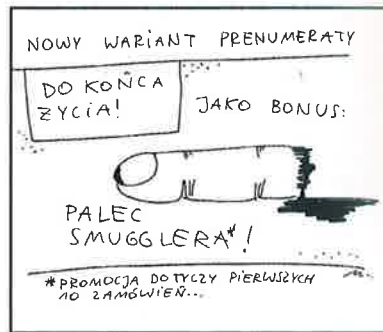
Druga sprawa, recka Kurczaka Małego w 124 nr. Przecież to jest największy gniot Disneya od czasów „genialnego” filmu „Rogate ranczo”. Ja was nie pojmuję... Powiedźcie, że tę reckę pisał ktoś spoza CDA... BŁ-GAM!!!!!!

No jak mogliście, jak mogliście ocenić grę DLA DZIECI tak, że MNIE się nie spodobało. Mamoooo... a oni som gupiiii!!! Mamoooo... powiedz im cooooś! Ja nie cem! Ja nie cem takiej oceny, nooooo...

PS. Smugg albo Jedi odpście, a nie olewajcie tego listu PLZ!!!

Mr. Q

Nie ma sprawy, odpuszczę, jak widać. Klienci nasz ban, w końdu. (No so, gatar mam!) :)



✉ Chciałbym się dowiedzieć, jak można zrobić, żeby grać w Another World fulla. Próbowałem na forum, ale piszą, że trzeba zapłacić, żeby grać. :)

To straszne, nie!! Czego to nie wymyślą... Dziś, żeby płacić za grę, a jutro, żeby płacić też za np. prąd, gaz, nowe buty... Chciwość niektórych kapitalistów nie zna granic! ...A tu niżej reakcja innego koleśka na ten sam problem.

✉ ...Za kasę?! Nieopłaca się płacić za 15 letnią grę. To już lepiej sobie ją ściągnąć z emula chyba? Fajna jest ta gierka, spodobała mi się :P

Fajna, ale stara, więc się nie opłaca kupić, lepiej ukrąść. A nowe są za drogie. Więc też lepiej ukrąść. Ech...

Z ludzi łachą darli Smuggler & Ghost of Mr Jedi

Faceci, którzy (dla draki) siekają łyżką buraki

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent, a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!



OSOBY, KTÓRE ZAMÓWIĄ KONTYNUACJĘ PRENUMERATY JAKO DODATKOWY PREZENT OTRZYMAJĄ ETUI NA 10 CD.

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ OTRZYMASZ SUPER PREZENT

CD-Action z CD lub z DVD w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.



**Space
Tripper**
– strzelani-
– zoliani

wszystkich fanatyków tego gatunku. Zaawansowana grafika 3D, 14 pięknych scenarii usytuowanych w 4 światach, pełna swoboda ruchów, ponad 20 różnych wrogów, a każdy o innym zachowaniu, dodatkowe bronie.



Big Mutha Truckers
– zręcznościowy

ciężarówkami; trzech braci i jedna siostra, każdy ma własną ciężarówkę i jeździ we własnym stylu. Kto zgromadzi najwięcej kasy w 60 dni jeżdżąc po drogach i bezdrożach, zwycięży i przejmie rodzinny interes.



„Julius Verne” – gra przygodowa
Pierwsza część serii przygod

Juliusza Verne-Sekret Nautilusa. Młody oceanograf wkracza na pokład dziwnie wyglądającej łodzi podwodnej. Badając każdy załęk Nautilusa, rozwiązujesz zagadki.



OBSERVATO

pracował w policji, zajmował się ściganiem seryjnych zabójców. Prowadził sprawę Dawida Griffina, mordercy kobiet. Odszedł z policji po tym, jak Griffin w okrutny sposób zabił jego ukochaną. Campbell wyjechał do Chicago, jednak w ślad za nim podążył także morderca, którego tropił...



JEŹDZCY

Jeźdźcy
Apokalipsy

przyszłości, w świecie dotkniętym chaosem, w bezimiennym kraju zniszczonym przez wojnę domową, w której trudno rozpoznać, kto z kim i o co walczy, pojawia się człowiek, który może zatrzymać „jeźdźców apokalipsy”.

ZAMÓW PRENUMERATE W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet:
<http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową
 lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,
 tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukieniczne 6, 50-107 WROCŁAW
 Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na **numery archiwalne**, realizacja
 nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przewleku
 obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
 Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej
www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 1/3/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

JESLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIAĞAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128. A W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).



SPRAWDŹ DARMOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY!! WEJDŹ NA STRONĘ WWW.AQQ.WAPSTER.PL

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO.

KOLOROWE TAPETY NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271MU2). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271MU2).

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPewnij się, że gra zadziała na Twoim telefonie. Wejdź w przeglądarkę WAP w telefonie, wpisz adres **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, połącz się z nim i postępuj według instrukcji. MOŻESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458MU2). DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA. **ABY POBRAĆ GRĘ:** WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928. W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458MU2). (NAPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJĄ MARKĘ TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458MU2).

DZWONKI

POLI 7428

MONO 7228 REAL 7428

2 bajki
Czy Kłós Wzbił Dzwon Dzwona
Dziś mój miś stał (Tłum. Wymar)
Etko (Kłós & Rani)
Explosion (Kłós & Rani)
Film: Odcinek chłopski
Film: Rocky III, Eye Of The Tiger
Gdy minie sen (Mł. Tokioka Włk)
Głaska nóg (Kłós)
Halo Kochanie (Dzuni)
Hymn płaczący: Oł. Oł.
Kaczuszki
Ligia Mielosz
Mój panienka (Lorski)
Ono
Sens Kymerali
Senki z Kłórnym
Słuchaj słuchaj (Verba)
Słuchaj (Asiołolololol)
Sweet Child O Mine
Tak
Tręsk (Mł. Rani)
We Are The Champions
Wymar Smoko Celo
Zapiekę się (Verba, Łę. Rzeźwari)
Because I Want You
Corporate Logic
Dream About Me
Equator
Every Single Day
Film: Głazaz z Beverly Hills
Film: Mission Impossible
Film: Mortal Kombat
Goodbye for now
Got To Let You Know
Happy Birthday
Hips Don't Lie
Hi My Heart
Keep On Moving
Krye
Lonely Day
Nech mówią, że to nie jest miłość
Ostatnia scena
Oxygene (Part IV)
Policarion
Radio Video
S.O.S. (Rescue Me)
Satisfaction
Say say say
Sri Dre
Thunder In My Heart Again
Traffic

JAK POBRAĆ DZWONEK:
POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472MU2). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N560, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472MU2).
MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228. DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT133662MU2). DLA SIEMENSA ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J133662MU2). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H133662MU2). DLA SAGEM ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM133662MU2).
REAL SMS: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677MU2).
ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT2410472MU2). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL SMS, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

FILMY VIDEO NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004MU2). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLAĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004MU2).

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWW, AMR lub WAV)

Bo z telefonem nigdy nie wie się! (M)
Dochodzę! Dochodzę! Już jestem! (M)
Dzwonisz do mnie (bez cenzury) (M)
Gwiazdeczko Mój, To Ja (M)
Halo! Ja pierdę (M)
Halo! To ja. Twój telefon! (M)
Hej! Włóż kieszonki smrodzi! (M)
Jest tam kto? No! Odbierz, no! (M)
Kochanie, dzwonię do Ciebie i dzwonię (K)
Kochanku, dzwonię Twoja Kicia (K)
TT2872414MU2
TT2248339MU2
TT2525431MU2
TT2760699MU2
TT2525444MU2
TT2248360MU2
TT2248362MU2
TT2677267MU2
TT2304320MU2
TT2760724MU2
Odbierz, mój Słoneczko (M)
Ostra pobudka
Panie ministrze, telefon dzwoni (K)
Pobudka! Piega kury peja! (M)
Przystojniaczku, wyjmij mnie... (K)
Plasa grypa (M)
Siekiera, motyka... sms! (M)
SMS! jest! Ale jazda! (M)
Twoja kobieta Cię namierza (M)
Uwaga! Nadchodzą... jest sms! (M)

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360MU2). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360MU2).

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZASKA (NP. L815560MU2). WSZYSTKIE TELEFONY TYLKO DLA SIEMENSA ZAMIAST "L" WPISZ "D" (NP. D815560MU2). NOKIA WYGAŚZAC ZAMIAST "L" WPISZ "V" (NP. V815560MU2). JESLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZASKA INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER OBRZASKA (NP. +4860X600600:L815560MU2).

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 03 98 LUB WYŚLAJĄC SMS O TREŚCI POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128. LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYŚLANIA SMS-A TO: NUMER 7128 - 1 PLN (1,22 z VAT), NUMER 7228 - 2 PLN (2,44 z VAT), NUMER 7428 - 4 PLN (4,88 z VAT), NUMER 7928 - 10,88 z VAT. USŁUGA DOSTĘPNA WYŚLACIĄCERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM 71465 TO 1 PLN / MIN (1,22 PLN / MIN z VAT).

Chcesz wiedzieć co Cię czeka w miłości?
Jaka jest przyszłość Twojego związku?
Czy Twoja sympatia też coś do Ciebie czuje?
Napisz, nasza wróżka sprawdzi to dla Ciebie
w gwiazdach
Pisz sms o treści UCZUCIA na 7228

UCZUCIA na nr 7228

Maaz kogoś dosyć? Ktoś ciagle stoi na Twojej drodze? Pozbądź się kłopotów raz na zawsze, rzuc na kogoś kłauwe! Skuteczność gwarantowana. Wyślij smsa o treści KŁATWA na 7228

KŁATWA na nr 7228



NEC Display Solutions



NEC MultiSync 70GX2

Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135

NEC MultiSync 90GX2

Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140

NEC MultiSync 20WGX2

Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

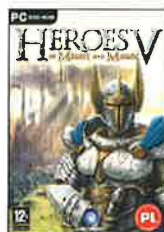
*(gray to gray)



Nowa jakość obrazu!

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



<http://sklep.gram.pl/home5>

Największa premiera roku!

W polskiej wersji językowej: Małgorzata Foremniak, Bogusław Linda, Tatiana Okupnik, Daniel Olbrychski i Wiktor Zborowski

Wkrótce w sprzedaży!

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

2006 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.

Empowered by Innovation

NEC